año 5 / número 51 / Mayo 2013

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU - NINTENDO 3DS - PSVITA - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA


ISSN-2014-4652

ANÁLISIS

AVANCES

DEAD ISLAND RIPTIDE

proyectocromatic.com pixelbuster.es ultimonivel.net
zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com coliseogamer.com guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 51 - MAYO 2013

¿En qué estamos pensando?



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

Con la salida de las nuevas máquinas hay un temor latente entre los futuros jugadores, el ya denominado *always online*. Y el último en echar más leña al fuego ha sido Yannis Mallat, CEO de Ubisoft Montreal, quien asegura que la gente ya está preparada para asumirlo como una parte natural del consumo de videojuegos.

Sin embargo no parece tan claro que así sea cuando cada vez que sale el tema de marras se cuentan por miles las voces que saltan de cada punto del planeta quejándose de estas medidas draconianas. Resulta cansino ver como alguien, en este caso el bueno de Mallat, pero no el único, que desde la poltrona de su despacho se atreve a decirme a qué estoy preparado y por qué con unas políticas que no comulgo y que no me benefician como consumidor, sino que le añaden más trabas a las ya de por sí existentes, mi experiencia como jugador va a ser más positiva. Me hastía.

Yo, como infinidad de jugadores de todo el mundo, cuento con conexión permanente a Internet para trabajar. No lo concibo que sea vital para jugar. Una diferencia abismal que parece que muchas cabezas pensantes deciden pasar por alto.

El sentido común dicta que no por mucho repetir una mentira, esta se convierte en verdad. No por mucho decir que el cielo es rosa, éste va a cambiar su color.

GTM




ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación propiedad de **Ediciones Games Tribune SL**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º Dcha, Pamplona, e inscrita en el Registro Navarro Mercantil, Tomo 1654, Folio 34, Hoja NA-32809 en base al documento: 1/2013/690,0



GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
José Barberán Humanes

JEFE DE ACTUALIDAD
Daniel Meralho

REDACCIÓN
Jorge Serrano
Daniel Tirador
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Ismael Ordás
Sergio Colina
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Nacho Bartolomé
Juan E. Fernández
Andrea Gil
Alba Sacristán
Javier Piñero

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Andrés Martínez

COLABORAN
Marc Rollán *Funspot*
Manel Cota
Jaume Font
Rafael L. Rego *Tiex*

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
jserrano@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES

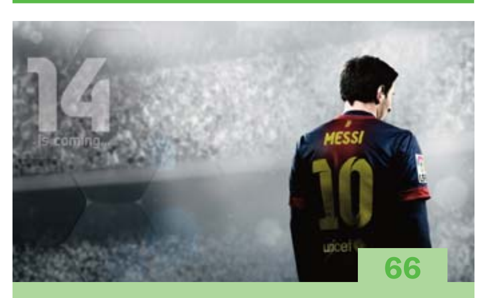






índice

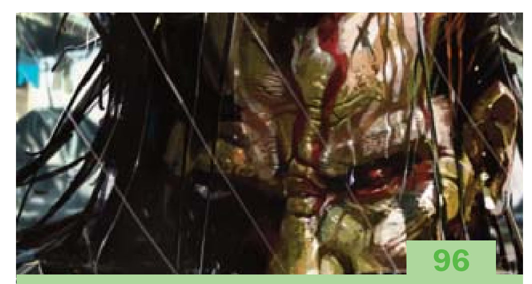
AVANCES

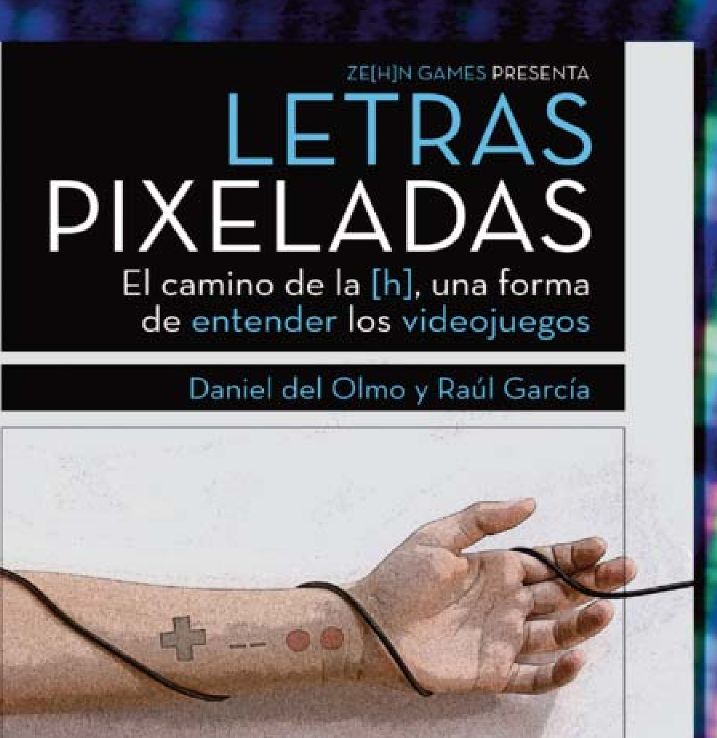




ANÁLISIS







SIGUE EL CAMINO

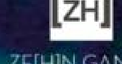
Letras Pixeladas - El nuevo libro sobre videojuegos

De la mano de Daniel del Olmo y Raul García
Creadores de ZE[H]N Games

Disponible en www.letraspixeladas.com
Más información y pedidos: letraspixeladas@zehngames.com



STAR-T MAGAZINE BOOKS
www.star-tmag.com



ZE[H]N GAMES
www.zehngames.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

javier piñero/alba sacristán/dani meralho

Primeros detalles de Batman: Arkham Origins

Ya sabemos algo más del argumento de la nueva entrega de la franquicia del héroe de DC. El villano elegido es Black Mask (Máscara Negra). El motivo es que la persona que hay tras el traje (Roman Sionis), es un millonario que utilizará su dinero para contratar a ocho peligrosos asesinos para acabar con Batman el día de Nochebuena.

Parece un buen caldo de cultivo para otro éxito más (tras muchos fracasos) de los juegos basados en las películas del hombre murciélago, aunque últimamente la franquicia está viviendo buenos momentos, incluidas las películas.

Para poder probarlo hay que esperar al 25 de Octubre.

Monster Hunter Online, para PC

Parecía que no iba a llegar nunca, pero Capcom acaba de anunciar el desarrollo de Monster Hunter Online en PC, para el que pretende seguir con el famoso modelo de negocio free-to-play a la vez que apuesta por el uso del motor gráfico CryEngine 3.

Serán los chicos de Tencent, los encargados para traer a compatibles esta aventura de rol y acción cooperativo; quienes aseguran contar con un amplio elenco de modelos extraídos directamente de la serie ya clásica, Monster Hunter.

La Beta llegará durante el próximo verano, aunque según apuntan, por el momento en el mercado chino.

Un Nintendo Direct cargado de sorpresas

Los Nintenderos pueden estar más que satisfechos con el último Nintendo Direct del 17 de abril. Por un lado, los fans de Luigi podrán celebrar el año de este personaje con títulos como New Super Luigi U, que estará disponible este verano.

Fueron muchas novedades, entre las que destacó el anuncio de un nuevo título para la saga The Legend Of Zelda para 3DS, del que aún se desconoce el nombre, pero estará ambientado en el universo de A Link to the Past. Pero tampoco podemos olvidar la confirmación de Bravely Default a occiente, uno de los RPGs más existosos en Japón.

Nintendo parece que por fin comienza a ponerse las pilas.



Ouya, la consola nacida de Kickstarter y que llegará al mercado el próximo mes de junio, no lo hará sola, puesto que nada menos que 10.000 desarrolladores tienen ahora mismo un proyecto en marcha para la máquina



Comienzan a aparecer los rumores sobre Gran Turismo 6

La presentación de la nueva entrega del simulador de conducción parece inminente. Hay medios que la colocan en las próximas semanas y otros que lo retrasan hasta otoño. En cualquier caso, una de las mayores dudas es finalmente en qué plataforma será lanzado.

Un fabricante publicó unas fotos de una posible sesión de escaneo de sus coches para "Gran Turismo 6 de PS4". Más tarde borró la referencia a PlayStation 4 para luego borrar todo el contenido. Esto puede contar como un indicio a favor del lanzamiento en la futura consola pero la cosa no acaba aquí: Una tienda publicó en su web la ficha del producto Gran Turismo 6 para PlayStation 3 y 4, eliminando posteriormente la última y dejando sólo la de la consola actual. Y por si fuera poco el vicepresidente de SCEE confirmó que el juego llegará a PlayStation 3.

¿Exclusivo de la next-gen? ¿Lanzamiento multiplataforma? Hay pistas que nos conducen a ambos resultados, personalmente creo que Sony lo utilizará como anzuelo para su nueva consola, al menos con un periodo de exclusividad.



Capcom decide cancelar varios proyectos que tenía en marcha

Abril será un mes que tardarán en olvidar en Capcom. Al cierre de esta edición conocíamos que la empresa japonesa planeaba iniciar una profunda reestructuración interna y que iba a suponer un fuerte desembolso, puesto que estaban cifrados en algo más de 50 millones de dólares. La finalidad de estos cambios era adecuar a la empresa a las nuevas demandas de mercado, focalizadas sobre todo en el mercado digital.

Hasta aquí nada del otro mundo. Sin embargo sí que nos sorprendió que inmediatamente después de este comunicado se anunciara de forma sorpresiva la cancelación de varios proyectos que se estarían desarrollando internamente ahora mismo y que todavía no habían sido anunciados. De la misma manera la nueva directriz rompe por completo el trabajo cooperativo que hasta ahora llevaban a cabo estudios occidentales y orientales, ya que según la empresa matriz, esta fórmula de trabajo ya no es compatible con el modelo actual de la industria.

Decisiones drásticas y muy duras que ponen de manifiesto la imperiosa necesidad de adaptación de las grandes empresas a la actual coyuntura económica.

¿Beyond Two Souls disponible para PS4?

Volvemos con las novedades del próximo título de Quantic Dream. Beyond: Dos Almas, que será su título oficial en nuestro país, podría lanzarse no sólo en PlayStation 3, sino también para su sucesora. Guillaume de Fondaumiére, vicepresidente de la empresa, ha declarado que aún se encuentran estudiando esta decisión.

Tendremos que esperar para saber si los futuros usuarios de PlayStation 4 podrán disfrutar de Beyond: Dos Almas. Por otro lado, los poseedores de su predecesora contarán con esta esperada entrega en octubre de este año.

Quantic Dream ha declarado que ya se encuentran trabajando en su primer título para la nueva PlayStaton.

Nintendo promete más títulos para sus consolas

La famosa empresa ha prometido a sus fans un mayor número de lanzamientos a lo largo de los próximos nueve meses tanto para Nintendo 3DS como para Wii U. Nintendo está apostando fuerte por las descargas digitales en su portátil, pero, ¿qué hay de Wii U?

Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo America, ha declarado que Nintendo busca centrarse en nuevos títulos para su consola de sobremesa a lo largo de 2013 y que, tras el próximo E3, los jugadores podrán disfrutar de un considerable número de nuevos títulos para la casi recién salida Wii U.

Son buenas noticias para los poseedores de la nueva sobremesa de Nintendo, consola que, sin duda, necesita ampliar su catálogo.

La Liga de Campeones de Asia presente en el próximo PES

Konami ha cerrado recientemente el acuerdo para incluir a partir de ahora en los próximos títulos de la franquicia Pro Evolution Soccer la emergente Champion's League asiática. De esta manera a partir de PES2014 podremos jugar la competición oficial y licenciada más importante del continente a través de cada uno de los 32 equipos que la componen.

Hay que recordad que tras la reiterada pérdida de licencias de ligas nacionales, la serie de Konami ha sabido campear el temporal incorporando las competiciones más representativas de cada continente. Desde hace algunas entregas ya estaba disponible la UEFA Champion's League y la Copa Libertadores sudamericana. La próxima debería ser la africana.



Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló http://jfrteam.deviantart.com/gallery

GTM Geek News:

Especificaciones de Google Glass

Desvelado el hardware de las gafas futuristas de Google



La compañía de Mountan View ha desvelado finalmente las especificaciones finales de las Google Glass, unas gafas que sustituyen las lentes por una pantalla situada en la parte derecha donde se presentará diferente información. Veamos las características técnicas.

La base de este nuevo producto, la pantalla, ofrece una resolución de 640 x 360 píxeles, lo que equivaldría a visualizar una pantalla de 25 pulgadas desde 2 metros y medio de distancia, según ha informado Google. Junto a la pantalla encontramos una cámara de 5 megapíxeles que permite grabar vídeo a 720p. Para almacenar las fotos que saquemos -por ejemplo- tendremos a nuestra disposición 12 GB de almacenamiento de un total de 16 GB, los cuales se sincronizarán con el servicio en la nube de Google - Google Drive probablemente.

El audio se transmitirá mediante un sistema de conducción directa a los huesos cercanos al oído, lo que debería permitir una buena recepción.

En cuanto a conexiones, contará con WiFi 802.11 b/g, Bluetooth y un puerto micro USB para para recargar la batería, la cual tiene una duración de hasta 24 horas con un uso normal.

Ofrecerá compatibilidad con cualquier smartphone con bluetooth, pero para usar la aplicación MyGlass será necesario disponer de móvil con Android 4.0.3 como mínimo.

Todas las aplicaciones que se publiquen para Google Glass estarán libres de publicidad y el desarrollador no podrá cobrar por ellas.

El lanzamiento de Glass está previsto para 2014, aunque los desarrolladores ya pueden conseguirlas por 1.500 dólares.

Samsung presenta la familia Galaxy Mega

Dos nuevos términales a medio camino entre smartphone y tablet



Samsung ha confirmado los rumores y ha anunciado oficialmente Galaxy Mega, una submarca dentro de la ya conocida Galaxy, la más popular de la compañía surcoreana. Por el momento han sido confirmados dos terminales con pantallas de 5,8 y 6,3 pulgadas y cuyas características os detallamos a continuación.

El Galaxy Mega de 5,8 pulgadas contará con la configuración más sencilla. El terminal porta con una CPU de doble núcleo a 1,4 GHz, 1,5 GB de RAM y 8 GB de almacenamiento interno ampliable mediante tarjeta microSD. En cuanto a cámaras, la trasera cuenta con 8 megapíxeles y la delantera 1,9 MP. La resolución de su pantalla qHD es de 960 x 540. También cuenta con HSPA (no LTE) y una batería de 2.600 mAh.

Quien quiera mayores prestaciones tendrá que optar por el Galaxy Mega de 6,3 pulgadas, pues la CPU sube hasta los 1,7 GHz por núcleo, manteniendo la misma RAM. El almacenamiento interno aumenta hasta los 16 GB (64 GB mediante microSD).

Comparte las mismas cámaras que el anterior modelo, pero a diferencia incluye soporte para conexiones LTE, pero ambos son compatibles con GPS y GLONASS.

La resolución de la pantalla no ha sido especificada, pero aseguran que será HD. Por otro lado, el peso del terminal será de 199 gramos frente a los 182 de la versión inferior y contará con una batería de 3.200 mAh.

Ambos terminales contarán con Android 4.2 y las funciones Multi Windows, Air View y Popup Play.

Por el momento no se ha confirmado el precio, pero sí que estarán disponibles en todo el mundo a partir de mayo.

Mundo Smartphone:
Candy Crush Saga

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



¿Os acordáis de Columns?, era aquél juego de Game Gear que intentó competir con el Tetris de Game Boy. Cambiar las gemas del título de Sega por golosinas y tendréis el concepto de Candy Crush. Y es que este juego free to play de King, sigue el mismo planteamiento pero con jugosos añadidos que lo hacen muy adictivo.

La mecánica es simple: juntar golosinas del mismo tipo para enlazar vertical u horizontalmente 3 o más de ellas. Cada nivel, dividido en mundos, nos requerirá realizar ciertas misiones, tales como conseguir una determinada puntuación en un tiempo límite, deshacernos de algunas frutas que tengamos en pantalla o eliminar cúmulos de gelatina que se esconden detrás de cada golosina y que solo eliminaremos mediante la creación de estas combinaciones. Y hablando de combinaciones, tendremos multitud de ellas, combinaciones de 4, en esquina, golosinas especiales entre sí... bueno, no quiero destriparos mucho porque la esencia del juego es saber qué usar en cada momento.

Como habréis observado, es un Free to Play, esto quiere decir que habrá microtransacciones, algunas de ellas para conseguir mejoras, otras para lograr más vidas, pero lo bueno es que la ausencia de ellas no estropea la experiencia jugable. Así que si eres de los que les gustan los puzzles, este es tu juego, que por si fuera poco tiene su versión Facebook vinculada al móvil.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

F2P



Super Finn el saltarín

Hora de Aventuras son unos dibujos de lo más hilarantes y como no podía ser de otra manera, en un juego destinado para móviles debían de transmitir esa locura transitoria. El malvado Rey Hielo ha secuestrado a la Princesa Chicle y nuestra pareja de héroes deben llegar cuanto antes al reino helado cuanto antes, ¿Cómo?, Jake le dará una patada en el culo a Finn y le hará llegar volando. Nuestra misión será esa, conseguir que Finn siga volando ayudándose de items, powerups y mejoras que encontremos. Una idea fresca, divertida y que durará horas.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:

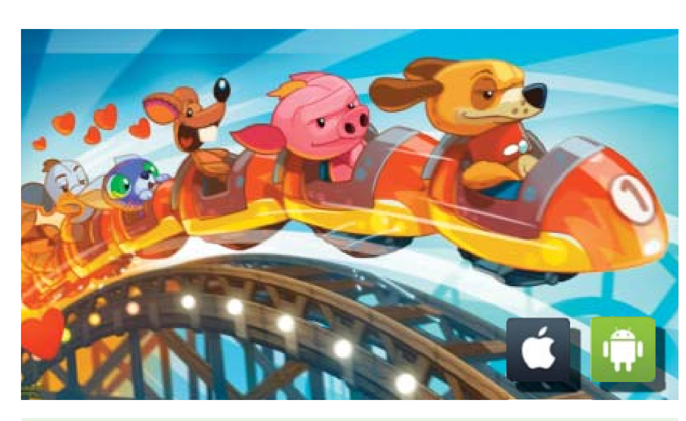
1,52 €



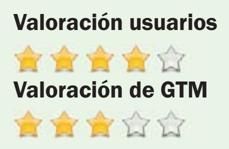
Nutty Fluffies

¿Quién no ha deseado ponerse a los mandos de una montaña rusa y darle caña de la buena? Pues con Nutty Fluffies tendréis esa posibilidad y encima de la manera más alocada posible.

30 pistas completas a nuestra disposición para recorrerlas de pe a pa, ayudándonos de cohetes, jumpjets, imanes y mucho más. Un título con un sistema de físicas que ya querrían sus hermanos mayores domésticos y que se apoya en un control tan sencillo como un pedal para frenar y otro para acelerar. ¿Desde cuándo algo tan sencillo fue tan divertido?



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:



Gratis



Descargas digitales

Virtue's Last Reward

La secuela de 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors, se encuentra este mes completamente gratis para los miembros de PSN Plus para poder descargarlo en nuestras PS Vita. El juego también se encuentra disponible en la eShop de Nintendo a un precio de 40 € aproximadamente.

Esta segunda parte nos pone en el papel de Sigma, un joven estudiando de su doctorado que se ve inmerso de nuevo en el tétrico Nonary Game, pero esta vez supuestamente dirigido por una inteligencia artificial con forma de conejo que responde al nombre de Zero III. Despertando en la misma sala que la misteriosa Phi y reunidos con otros 7 jugadores, el juego nos llevará por una estupenda novela visual en la que nuestras decisiones afectarán la historia y los lugares de los que tendremos que escapar.

La multitud de finales posibles por encontrar, la dificultad de los puzzles, lo interesante que resulta la historia y los carismáticos que son los personajes consiguen que este Zero Escape: Virtue's Last Reward sea un juego altamente recomendable, y que ahora sea una oportunidad que nadie puede dejar pasar, siempre que no te importe estar horas enganchado delante de una consola y no te crean cuando digas que estás leyendo una novela con ciertas partes jugables.



Dishonored: El puñal de Dunwall

El segundo retorno a Dunwall se retrata a sí mismo por la calidad que atesora. No tanto por su duración (apenas 3 horas), sino por las virtudes que es capaz de poner de manifiesto. Distinto, pero a la vez tan familiar, que reulta un paso casi natural.

Para la ocasión dejamos de lado a Corvo para enfundarnos en la piel de Daud, elegido a su vez por El Forastero. Parecidos, pero no iguales, y que desembocan en una campaña tremendamente intensa e inmersiva (incluso más que la original), que nos llevará a nuevos escenarios como El Barrio Jurídico o El Matadero.

Aunque el planteamiento inicial es parecido a lo que ya vimos en Dishonored, el modo de llevarlo a cabo difiere gracias a los particulares poderes de Daud. Esto desemboca en que estos no son tan efectivos, y unido a la mayor cantidad de enemigos, la dificultad de evolucionar y lo escondidas que están las runas consiguen que nuestro paseo por las calles de Dunwall sea todo un reto.

Con una relación calidad-precio bastante ajustada y haciendo gala de la exquisita dirección artística que hereda directamente de su obra primaria, consiguen convertirse en una compra casi obligada para todos aquellos que disfrutaron de uno de los mejores juegos que hemos visto en esta generación .

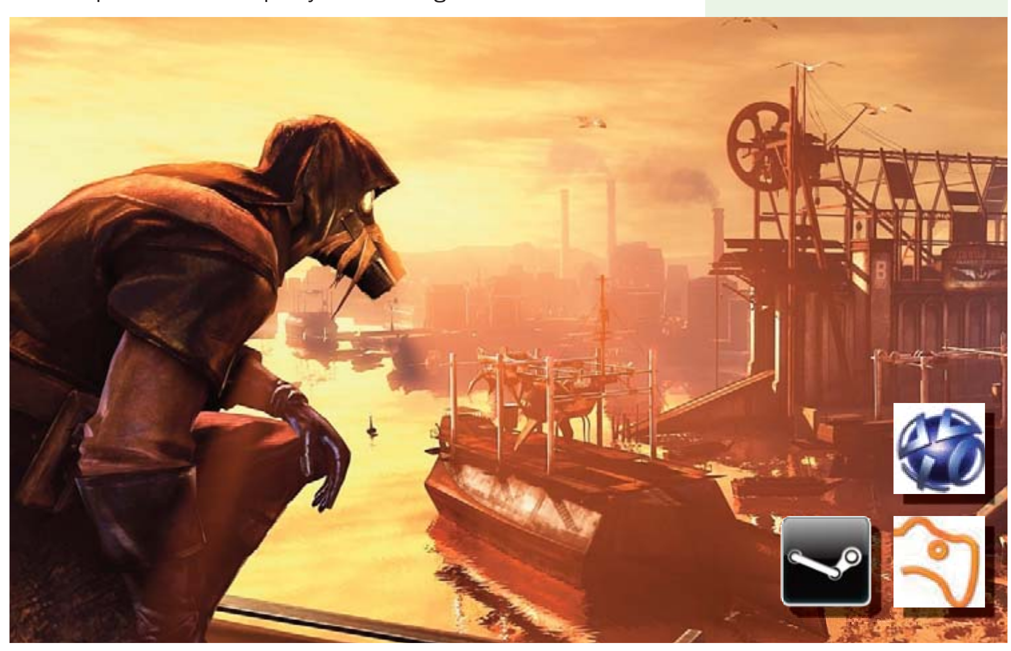
Valoración de los usuarios

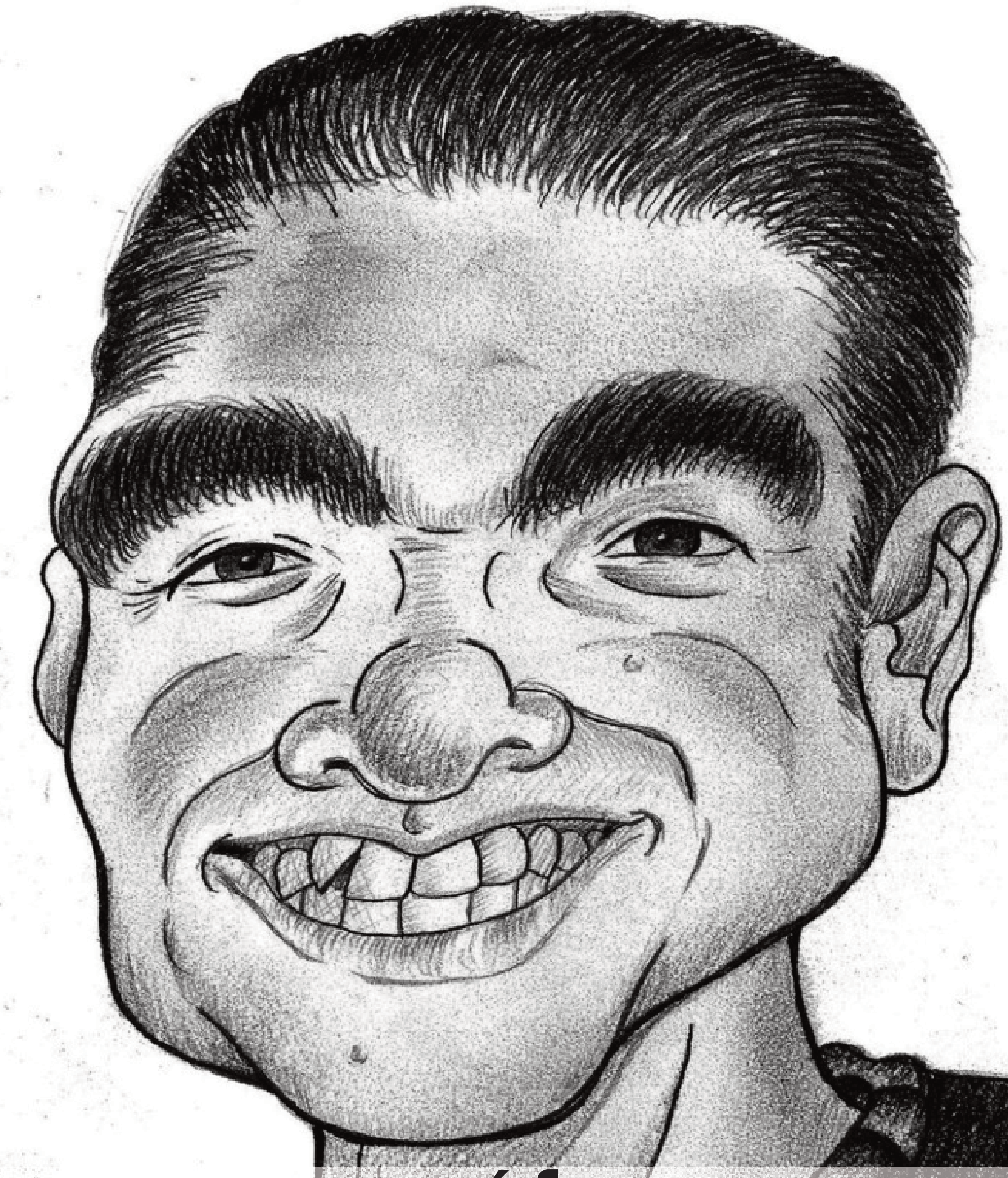
Valoración de GTM

PVP:

9,99 €

800 MSP





Monográficos by GTM

Ed Boon

gonzalo mauleón

The Lord of the Fatalities

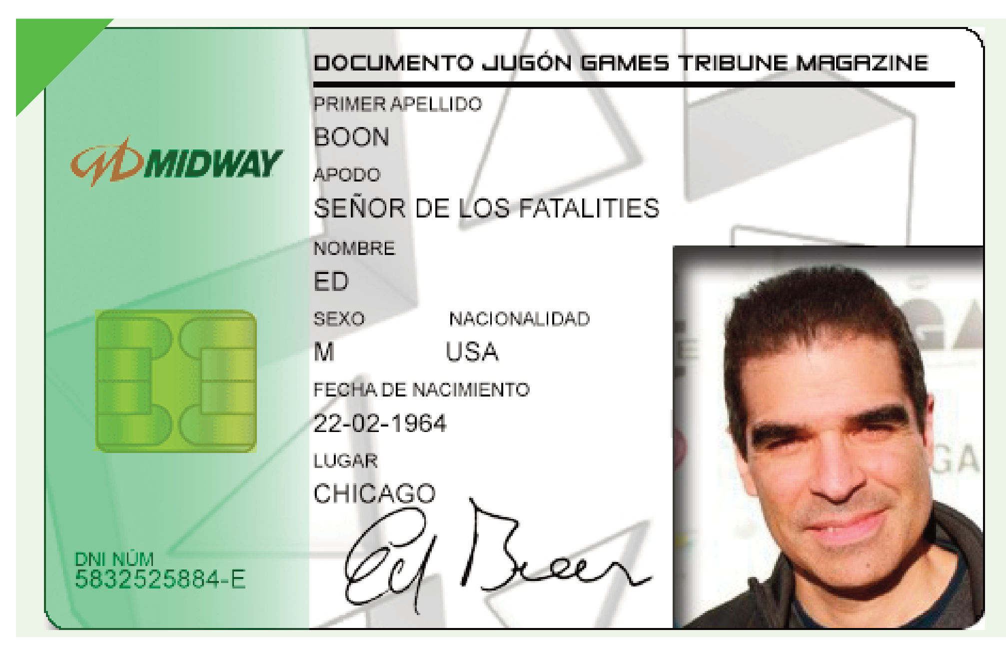
De él se dice que pasaba más tiempo en los recreativos que en las clases de su facultad. Incluso hoy sabemos que su primer trabajo dentro de Midway no fue otro que el de programador de Pinballs

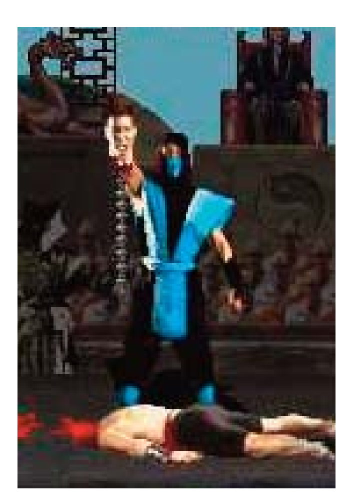
Ed Boon es un tipo que si nace en otra época, probablemente habría sido un bueno para nada. Un tipo aparentemente sin ambiciones que no daba un paso de más si no era estrictamente necesario. De hecho no ha abandonado su Chicago natal ni en su época de estudiante, ni años después cuando ya formaba parte de las filas de Midway. Uno más del montón que curtió su adolescencia en los primeros salones recreativos. Allí forjó un interés desproporcionado en los videojuegos. Y sin embargo, él no fue el que dio el paso definitivo a la hora de entrar en esta industria.

Cuenta el mentidero anónimo que su currículo llegó a manos de la desarrolladora de Illinois por arte casi de magia. Una entrevista y al poco tiempo ya se encontraba liderando un pequeño equipo de programación destinado al desarrollo de Pinballs. Y según confesó años más tarde, ni siquiera era consciente que necesitaran una programación cuando entró en la empresa.

Ya centrados en su carrera no podemos decir que estemos ante una antología precisamente variada. Su trabajo ha estado ligado de forma casi totalitaria a la saga Mortal Kombat, de la cual es el creador y auténtica alma de todos y cada uno de los juegos que han salido en todas las plataformas posibles.

A pesar de que durante muchos años se ha considerado como una de las franquicias más polémicas de todos los tiempos por su expresiva violencia, Boon ha sorteado con habilidad todos y cada uno de los diferentes ataques que ha sufrido por ello. Incluso los vertidos por la clase política americana: *"Es un juego violento, pero si no haces más que hablar de lo violento que es, estás consiguiendo que el interés por él aumente, y con ello que lo jueguen más personas"*. Una filosofía de trabajo que ha terminado en ser un leitmotiv personal del *da igual que hablen mal de ti, mientras hablen.*





Ligado a la violencia

Mortal Kombat

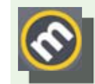
Motivado por el tremendo éxito de la recreativa Street Fighter, Ed Boon lideró un equipo de desarrollo convencido de ser capaz de superarlo.

Para conseguir esta difícil meta apostó por una tecnología revolucionaria, como son los gráficos digitalizados, los cuales le permitían profundizar mucho más en las animaciones que sus competidores.

Sin embargo, al margen de la calidad del título, lo que hacía que millones de adolescentes hicieran cola en la máquina de Midway no era otra cosa que su extrema violencia. La sangre a borbotones y la brutalidad de sus fatalities (movimiento final en el que el ganador literalmente descuartiza al perdedor), fueron sin lugar a duda sus señas de identidad.

Desde entonces ha habido infinidad de nuevas entregas para todas y cada una de las plataformas conocidas. Unas con mejor resultado que otros, y de la que particularmente rescato de entre todas ellas Shaolin Monks de PS2, donde nos regalaron un Beat'am up cooperativo para el recuerdo.

Valoraciónes

 -  80

Saliéndose del camino

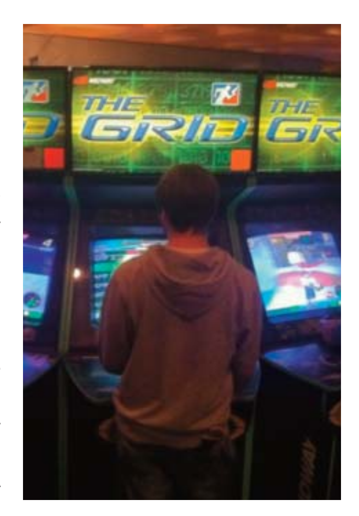
The Grid

Entre tanto cercenamiento, Boon se tomó un respiro y se sacó de la manga un arcade un tanto peculiar y que no logró cuajar demasiado.

Se presentaba en los salones recreativos con la posibilidad de conectar hasta 6 máquinas, cada una ocupada por un jugador, en el que controlábamos un avatar en un shooter en tercera persona en un todos contra todos y en el que el objetivo no era otro que el de conseguir la mayor puntuación al final de la ronda.

Si tiramos de hemeroteca nos encontramos que muy pocos salones instalaron las seis máquinas, y que en muchos casos su presencia estaba limitada a dos, o en el mejor de los casos, tres cabinas. Como era imperativo contar con hasta seis jugadores por ronda, los personajes que no contaban con control humano eran sustituidos por bots, los cuales no gozan precisamente de una IA muy depurada.

Fue lanzado en 2001 usando la placa Midway Zeus 2 como base. Pero como decimos, no llegó a gozar de una gran presencia, ni siquiera en su Estados Unidos natal.



Valoraciónes

 -  -

Ya lo tenemos aquí

Injustice: Gods Among Us

A pesar de que Boon ya había mezclado Mortal Kombat con personajes de DC en el crossover Mortal Kombat vs DC Universe, su nuevo proyecto quería desligarlo completamente de su franquicia. Es por ello que aun manteniendo el formato de lucha, los protagonistas son exclusivamente los personajes de la editorial americana.

Injustice: Gods Among Us nos presenta un prólogo en el que Joker destruye Metrópolis con una bomba atómica, lo que obliga a Superman a tomar partido e imponer por la fuerza un nuevo estatus. Sin embargo esto no es del agrado de todos, y desemboca en una cruenta lucha de intereses entre superhéroes, más o menos conocidos, para el público español. Teóricamente nos llamaba mucho la atención ver medir fuerzas a Batman contra Flash, y dentro de los amantes tanto del género como del universo del comic habían depositado muchas esperanzas en él.

El resultado final ha llegado a las tiendas este mismo mes de abril, y no podemos decir que haya colmado precisamente nuestras expectativas. Donde un juego se desmarca de sus rivales dentro del exigente género de la lucha es sin duda en el control, y éste muy a nuestro pesar presenta deficiencias.

Fecha de salida

04/2013

Lo que se ha dicho de él

“Si te gustan los juegos de pelea lo vas a encontrar divertido, pero muy simple; si te gustan los personajes de DC Comics vas a disfrutar jugar con ellos, pero no es lo mejor que han hecho; si no te gustan los juegos de pelea y tampoco le tienes aprecio a los personajes de DC, mejor ve a jugar pelota. No tiene nada que ver con MK ”

niubie.com





Grandes Franquicias

Assassin's Creed

gonzalo mauleón

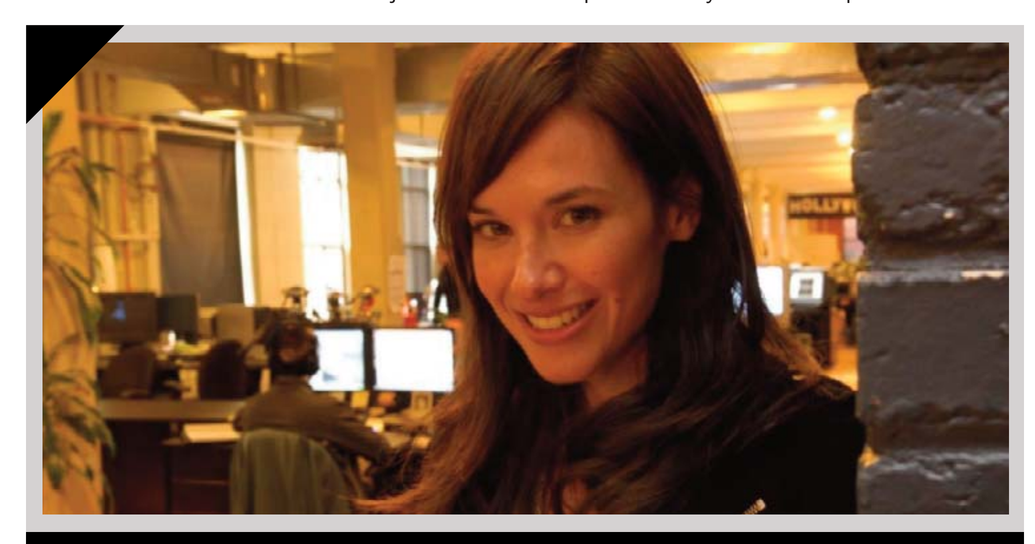
Épica e historia

Probablemente sea la franquicia que, con permiso de Call of Duty, más y mejor ha vendido en todo occidente. Con 10 títulos a sus espaldas en apenas 5 años, Ubisoft ha encontrado en Desmond y sus antepasados un filón sorprendente. Sin embargo su historia ha estado llena de altibajos. Hoy es una IP asentada, pero corrió el serio riesgo de morir antes de tiempo

Y es que si nos remontamos a 2007, fecha en la que estaba prevista la salida de la primera entrega, los poseedores de las plataformas de nueva generación marcaron en rojo en el calendario su lanzamiento. Durante mucho, y tal vez demasiado tiempo, su productora Jade Raymond se encargó de proclamar a los cuatro vientos las teóricas bondades de un sandbox revolucionario. Con una fuerte carga histórica y enclavado en ciudades como Jerusalén o Acre, en él íbamos a tomar partido de la eterna lucha entre facciones con una importante carga religiosa como trasfondo. Y todo ello aderezado con una puesta en escena gráfica abrumadora.

Sin embargo todo aquello quedó en nada cuando tras las primeras horas de juego la aburrida mecánica casi acaba por tumbar sus cimientos. Las críticas asolaron de todos los rincones del planeta, e incluso Raymond tuvo que pleitear con algún que otro medio a causa de unas viñetas demasiado subidas de tono.

La franquicia quedó muy tocada cuando apenas había comenzado a andar. Tanto es así que al público le costó reaccionar cuando se anunció la salida de la segunda parte. Muchos dejaron de lado un capítulo maravilloso por culpa del mal hacer de su primogénito. Y eso que los puristas a día de hoy consideran la primera aventura de Ezio como el verdadero principio de Assassin's Creed y el que a la postre ha ido germinando el enrevesado argumento que es hoy en día. Y es que lo que en un principio era su bastión, con el paso del tiempo se ha convertido en su talón de Aquiles. Cerrado el ciclo de Desmond con el final del tercer capítulo, han quedado por el camino muchos hilos colgando. Tal vez demasiados, y que son el resultado lógico de un excesivo cambio en la dirección. Y todo ello con un IV ya anunciado para otoño.



Jade Raymond fue la encargada de llevar personalmente la promoción del primer Assassin's Creed. Tal vez de una forma demasiado exagerada

Assassin's Creed

El que diga que no se enamoró viendo los teasers de Assassin's Creed, miente. Y es que todo parecía indicar que estábamos ante el juego que iba a marcar un antes y un después en la industria. Y paradójicamente así fue. Pero no por el lado positivo precisamente.

Si tomamos la palabra hype en su máxima expresión es irremediable que se nos venga a la cabeza la obra de Ubisoft. Y si seguimos la expresión de "victima de hype", al final de ella es muy posible que nos encontremos de bruces con la cara de Altair. Brillante sobre el papel, terriblemente tedioso en su mecánica. Acabó lapidado, y con razón, por todos aquellos jugadores que apostaron por él y se encontraron con un juego muy bonito, muy grande, muy bien ambientado, y muy aburrido.

A lo largo de 9 memorias, que tenían lugar cada tres de ellas en una ciudad distinta, íbamos desgranando la atemporal lucha entre Asesinos y Templarios de la mano de Altair, antepasado de Desmond, el cual, secuestrado y obligado a enchufarse a una máquina, revive todo lo que éste vivió siglos atrás.

Aunque sobre el papel resultaba muy atractivo recorrer recreaciones más o menos logradas de Jerusalén, Acre o Damasco, no llegaba a enganchar en ningún momento. El desarrollo sumamente plano y la falta total de carisma de los personajes jugaban siempre en contra de un producto que podía dar, y de hecho así lo demostró en las posteriores entregas, muchísimo más de sí.

Es que esa sensación de pereza a la hora de afrontar un nuevo encargo subía exponencialmente si por un arranque de locura se nos ocurría afrontar los desafíos secundarios. Eran tantos, desperdigados y repetitivos que le hicieron un flaco favor.



Plataformas
- PS3, X360 y PC

Año
- 2007

Director
- Patrice Désilets

Productor
- Jade Raymond

Música
- Jesper Kyd

Guión
- Corey May

Desarrolla
- Ubisoft Montreal

Distribución
- Ubisoft

Assassin's Creed II

Tan tocada quedó la serie que Ubisoft se replanteó seriamente si darle una segunda oportunidad. Gracias a dios pudo más las ganas de quitarse el sabor amargo de la boca que las voces que proclamaban acabar con la franquicia antes de volver a sufrir un varapalo similar al anterior.

Ahora siglos más tarde, en pleno Quatroccento italiano, y con Ezio Auditore como protagonista, Assassin's Creed II sí que demostró al mundo todo lo que era capaz de ofrecer. Largo, profundo, precioso y equilibrado. Un sandbox en tercera persona que a día de hoy, y a pesar de arrastrar ya casi cuatro años a sus espaldas, es una de las mejores aventuras que podemos encontrar en la actual generación.

Con una recreación casi exquisita de Florencia y Venecia, y con un guión muchos pasos por delante en materia de calidad, tempo y desarrollo que su antecesor, el segundo capítulo del viaje de Desmond a través de sus recuerdos sí que cumplió, y con creces, todo lo que de él se había prometido.

Subir al Duomo, o escalar la torre de San Marcos son solo dos regalos dentro de una amalgama de estampas, situaciones y diálogos que nos ha dejado para el recuerdo.

En esta ocasión incluso el enemigo y sus ambiciones están definidas. Si en el primero teníamos noción del fruto y su relevancia, aquí nuestra némesis toma cuerpo y forma en la familia de Los Borgia. Crápulas del poder y con raíces españolas, gozan de un carisma inusitado que se enfrenta cara a cara a la que es capaz de destilar Ezio.

Situaciones y desarrollo que dan pie a un baile mortal donde el equilibrio entre las fuerzas es tan grande que esa lucha trasciende del propio juego hasta la experiencia del jugador.



Plataformas
- PS3, X360 y PC

Año
- 2009

Director
- Patrice Désilets

Productor
- Sébastien Puel
- Jade Raymond

Música
- Jesper Kyd

Guión
- Corey May

Desarrolla
- Ubisoft Montreal

Distribución
- Ubisoft

Assassin's Creed II Brotherhood

Con el nuevo renacer de la franquicia, había muchas ganas en ver cuál era el desenlace de la misma una vez que fuera confirmada la historia de Desmond como una trilogía. No tuvimos que esperar mucho, puesto que apenas un año después de la segunda parte, llegó La Hermandad. Finalmente no iba a ser la tercera parte. Ni tampoco el fin de la historia de Ezio.

Brotherhood entronca directamente con el final del anterior justo en el mismo momento donde parte de "la verdad" le era revelada. Recuperada de su maltrecha situación, los Asesinos hoy son cada vez más fuertes, y este capítulo que transcurre de forma íntegra en Roma así lo demuestra.

No podemos hablar de grandes novedades. El juego ya resultó casi redondo tan solo un año antes, así que tan solo faltaba rematarlo con un poco de habilidad y añadidos contados con los dedos de una mano. De entre todos ellos destacamos sin duda dos, la posibilidad de reclutar Asesinos para nuestra causa, cuya trascendencia se ha vuelto ya capital en el desarrollo de la serie a partir de entonces; y la aparición por primera vez del modo multijugador. Acertado, pero lejos de conseguir enganchar por acabar siendo con el tiempo un contínuo correcalles.

A nivel argumental poco más que añadir a un producto totalmente continuista. De hecho, gracias a la perspectiva global que ahora tenemos, casi podemos decir que II es una mitad de juego, y Brotherhood, el otro 50 por ciento. Sigue resultando brillante en su desarrollo, y el binomio que conforman ambos títulos son, de lejos, los mejor planteados y desgranados de todos los que hemos podido ver en todas sus entregas a lo largo de los años.



Plataformas
- PS3, X360 y PC

Año
- 2010

Director
- Patrick Plourde
- Stephane Baudet

Productor
- Patrice Désilets

Música
- Jesper Kyd

Guión
- Corey May

Desarrolla
- Ubisoft Montreal

Distribución
- Ubisoft

Assassin's Creed II Revelations

2011 parecía ser el año en el que definitivamente veríamos la tercera entrega numerada. Sin embargo no fue así, y Ubisoft decidió que era buena idea seguir contando con Ezio, el cual gozaba con el beneplácito del público, como protagonista.

Años más tarde de los acontecimientos que transcurrieran en su Italia natal, en Revelations nos encontramos con un Ezio un tanto desubicado. Mayor (roza los cincuenta), y sobre todo, alejado de su bellísima patria en favor de una para nosotros mucho más descafeinada Constantinopla.

Sin llegar a ser ni mucho menos un mal juego, sí que cometió el absurdo error de agotar sus virtudes. Y es que Revelations casi hay que entenderlo como una expansión y no como un juego con entidad propia. No juegan a su favor ni el tamaño del escenario (bastante más reducido que el anterior, y muchísimo más que en II), ni el argumento.

Planteado originalmente como un epílogo que aunara los caminos de Ezio y Altair, lo cierto es que no acabó de cuajar. Incluso el subtítulo del propio título (redundando), se puede tomar como una ironía, puesto que Revelaciones, las justas, y contrariamente al dicho, no siempre las necesarias.

Lo que resulto un patinazo en toda regla fue el papel de Desmond en el mismo. Hasta entonces el papel del protagonista había estado siempre en un segundo plano. Y para evitar que así siguiera, desde el estudio de desarrollo se marcaron con toda su cara una serie de fases de plataformas totalmente desubicadas y falta de sentido con el fin de lograr recuperar la maltrecha mente de Desmond, la cual yacía en un coma profundo tras toda la retahíla de sucesos ocurridos sobre todo en Brotherhood.



Plataformas
- PS3, X360 y PC

Año
- 2011

Director
- Alexandre Amancio

Productor
- Martin Schelling

Música
- Jesper Kyd

Guión
- Darby McDevitt

Desarrolla
- Ubisoft Montreal

Distribución
- Ubisoft

Assassin’s Creed III

2012 por fin supuso la llegada de la esperada tercera entrega. Después del pequeño sinsabor que tuvimos con Revelations, las esperanzas estaban puestas por todo lo alto en el que aparentemente iba a ser el mejor Assassin’s Creed hasta la fecha. Sin embargo la apuesta finalmente quedó a medio camino.

III posee muchas virtudes, pero a costa de sacrificar iconos básicos que ya forman parte de la idiosincrasia de la serie. Hasta ahora la recreación arquitectónica e histórica habían sido dos firmes pilares sobre los que se sustentaba. Pero en III nos encontramos en que las nuevas colonias apenas tienen rasgos reconocibles (Boston y Nueva York apenas son un puñado de calles y casas que no levantan más de tres alturas), y los hechos narrados se muestran de una forma inconexa intentando enlazar los acontecimientos más importantes del nacimiento de la nueva nación. Pero que acaban mostrándonos cosas tan incongruentes como el asistir en primera línea a la firma de la Declaración de la Independencia y la primera Constitución. Nosotros, un humilde nativo americano.

Tampoco logra enganchar el ritmo excesivamente pausado y perdido en banalidades que presenta. El guión se diluye por momentos, y salvo contados giros argumentales, casi toma tintes anecdóticos. No está a la altura si su cometido era ser el epílogo a un viaje.

Pero no todo son cosas negativas. La gran novedad, las batallas navales, presentan un soplo de aire fresco. Mucho más arcades que simulación, divierten y parece que a partir de ahora van a ser una parte importante de la franquicia. Tanto es así que el ya anunciado IV: Black Flag lo protagonizarán piratas en el Caribe.



Plataformas
- PS3, X360 y PC

Año
- 2012

Director
- Alex Hutchinson

Productor
- Francois Pelland

Música
- Lorne Balfe

Guión
- Corey May

Desarrolla
- Ubisoft Montreal

Distribución
- Ubisoft



Otros títulos, spin-offs y curiosidades

Si el paso por las sobremesas y compatibles de la franquicia podemos globalizarlo como notable alto, no podemos ser tan benévolos si nos centramos en la calidad de los spin-offs que han pisado las portátiles, los dispositivos móviles e incluso las redes sociales. La calidad de todos ellos resulta más que cuestionable, salvándose de la quema Liberation, que viera la luz en Vita.

Altair's Chronicles y Discovery, lanzados para la portátil de Nintendo no han pasado a la historia por su planteamiento ni por su jugabilidad. Dos juegos bastante corrientes de los que tan solo se puede sacar como algo válido su argumento. Aunque muy limitado, nos revela ciertos aspectos importantes para entender la historia de Altair y Ezio respectivamente. SIn embargo son un ejemplo muy claro de que a veces se tira más por nombre de la franquicia que por la calidad de los productos finales.

Casi en los mismos márgenes se mueve Bloodlines, para PSP. Algo más relevante al unir las historias de Ezio y Altair antes de que ACII saliera al mercado. Sin embargo las limitaciones de la máquina hicieron que este proyecto teóricamente tan ambicioso acabara resultando un producto bastante pobre.

Y tal vez catalogarlo como juego sea excesivo si nos centramos en Project Legacy. En pleno boom de los juegos de Facebook llegó esta aplicación para preparar el lanzamiento de Brotherhood. No pasa de curiosidad.

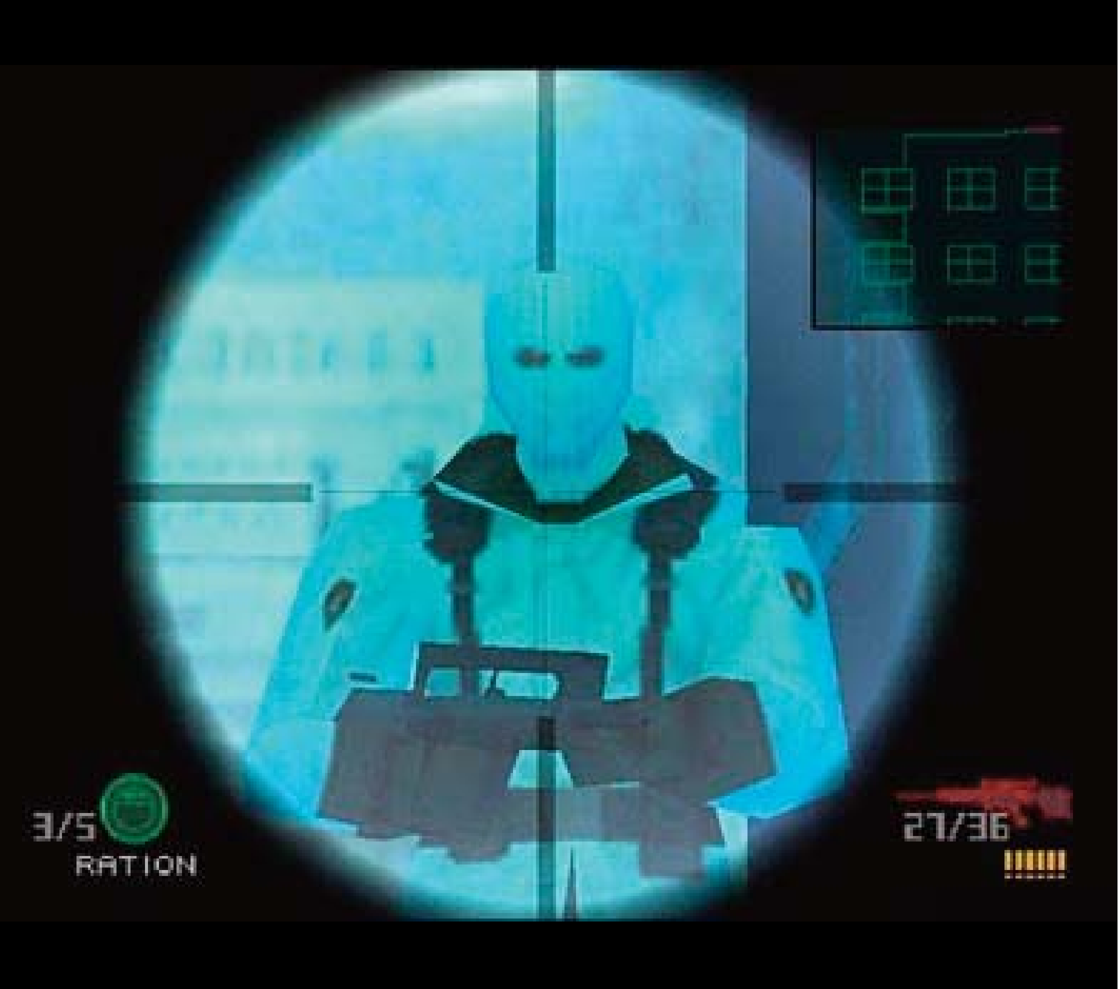
Y terminando con el repaso, el más conseguido de todos: Liberation. El juego que toma a Aveline como protagonista no llega a alcanzar ni de lejos la calidad de sus hermanos mayores, pero al menos sí que se desmarca de los menores.

Películas:
- Assassin's Creed Lineage
- Assassin's Creed: Ascendance
- Assassin's Creed: Embers

Libros:
- Assassin's Creed:Renaissance
- Assassin's Creed:Brotherhood
- Assassin's Creed:The Fall
- Assassin's Creed:The Chain
- Assassin's Creed:The Secret Cruzade
- Assassin's Creed:Revelations
- Assassin's Creed:Forsaken

Cómics:
- Assassin's Creed:1 Desmond
- Assassin's Creed:2 Aquilus
- Assassin's Creed:3 Accipiter
- Assassin's Creed:4 Hawk

Proyectos cancelados:
- Assassin's Creed:Lost Legacy
- Assassin's Creed:The Invisible Imam



Firma invitada

Beneficios del juego

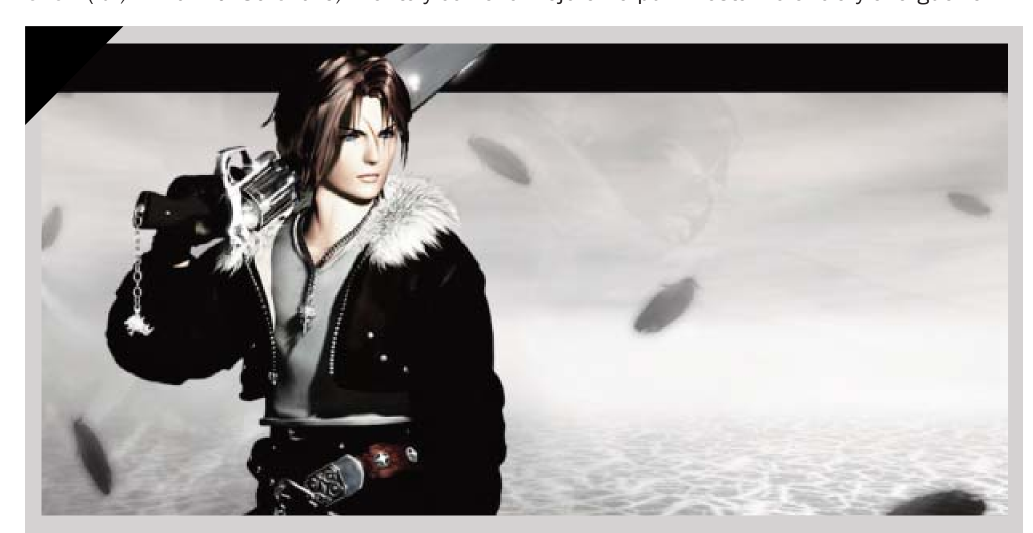
rafael l. rego

Y otros menesteres

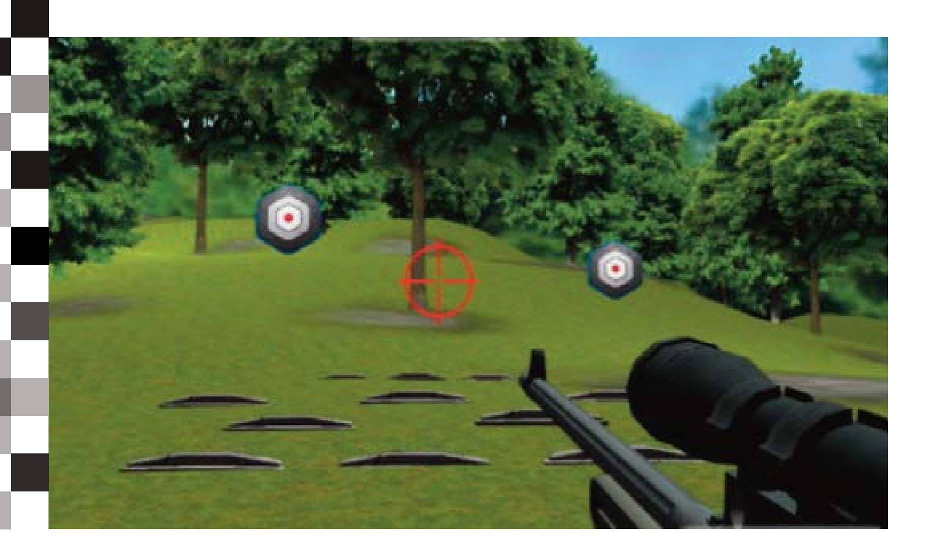
Los videojuegos pueden tener muchos enfoques diferentes según la persona que hable de ellos, ya sea alguien que juega de forma habitual u otras que los ven desde fuera, sin molestarse en ver que ofrecen. Por ello, se pueden crear muchos puntos de vista diferentes sobre el sector, para bien o para mal, usando este mal para demonizar al videojuego

Los juegos siempre han estado en el punto de mira de asociaciones y mentes cerradas que no saben ver más allá de la portada de un mismo videojuego, algún video sobre el mismo o una simple imagen. No se molestan en comprobar si lo que dicen de estos es cierto y en la gran mayoría de casos, son gente que no juega a videojuegos. Se ha atacado de muchas formas diferentes, una de ellas por medio de la censura, como en la época de Sinclair Zx Spectrum. La censura pasaba factura a las portadas de algunos juegos, sin ir más lejos la portada de **Game Over** (*íd.; Dinamic Software, 1987*), de Luis Royo, al salir de España, sufrió la censura en los atributos de la mujer que protagonizaba la misma, tapando sus pezones con dos formas metálicas, ya que estos asomaban de forma tímida en la portada original y no estaba muy bien visto.

Otro caso que podemos recordar claramente y que incluso llegó hasta la televisión, fue el de **Metal Gear Solid** (*íd.; Konami, 1998*), juego de Hideo Kojima para PlayStation. Debíamos tomar Diazepam en los momentos que hacíamos uso del un rifle francotirador, para que nuestro pulso fuera más lento y con ello mejorar la puntería con el arma. Hubo incluso un debate en televisión en el que se criticaba duramente el juego, llegándose a decir que inducía a las drogas. Con ello dando a entender que cualquiera que jugara al juego se convertía de forma directa en drogadicto, o que después de dejar el mando, iríamos todos a tomarnos un Diazepam. También se comentó que el juego incitaba a la violencia, pero no podían estar más equivocados, sólo hace falta jugar a Metal Gear Solid para darse cuenta que el juego hace uso de la violencia belicista para comunicar todo lo contrario, su repulsa a esta violencia y a la guerra.



En España hubo un tremendo impacto social por la relación, según diversos medios, entre "El asesino de la katana" y su afición a Final Fantasy VIII



Lo mismo sucedió, cuando se produjo un terrible asesinato en España, que también llegó a la opinión pública, en el que se bautizo al autor como "el asesino de la katana". Un chaval, el cual, seguramente, necesitaría asistencia psiquiátrica, jugaba a **Final Fantasy VIII** (*íd.; Square, 1999*) y por ello había sido inducido a cometer el terrible asesinato con la katana, emulando al protagonista, Squall Leonhart, con el que incluso le sacaban parecido. En ningún momento se hablaba del estado mental del chico que había cometido el crimen o que este necesitara alguna atención psiquiátrica, sólo se hablaba de que jugaba a Final Fantasy VIII siendo ese juego el mal, porque era de rol. Esto tuvo relación con la época en que se atacaba mucho a los juegos de rol y se indicaba que jugar a estos, podía crear mentes psicópatas. Jugar a rol de mesa o en videojuego, por aquel entonces, no estaba muy bien visto por nadie que no supiera un poco del tema.

Poco a poco nos hemos ido acostumbrando a que cuando sucede algo fuera de la lógica o difícil de entender, siempre se relacione con que el sujeto tenía videojuegos en casa y estos podrían haberle inducido a cometer los crímenes. Pero lo cierto es que existe mucha hipocresía en estas palabras. Sin ir más lejos, la Asociación Nacional del Rifle de USA, que se dedica a defender el uso del arma como defensa personal, hacia un comunicado en el que se decía que los videojuegos incitaban a la violencia. Todo esto debido al aumento de asesinatos en USA y en defensa del debate creado por ello, sobre la seguridad de la venta de armas, de lo que se beneficia personas que necesitarían atención medica psiquiátrica y las cuales son causantes de estas muertes. Posteriormente a estas declaraciones y a los sucesos, esta misma Asociación sacaba un juego a la venta para iOS, donde te enseñaban a manejar un arma. **NRA: Pactice Range** (*íd.; Medl Mobile, 2012*) es su nombre.

Pero todo esto son casos extremos, los cuales llegan a los medios informativos, por generar polémica sin más o por dar explicación a actuaciones del ser humano, como estos asesinatos cometidos sin ningún porque. También se dice que los videojuegos aíslan o son demasiado violentos para los niños, sin pararse a pensar en ningún momento en ver que ofrecen y que es el número que aparece en todas las portadas de los videojuegos, el código PEGI en España, el cual indica la edad recomendada para jugarlos.

A pasos agigantados

Sin duda la carrera de los videojuegos se ha producido de forma meteórica, la evolución ha sido muy grande y en muy poco tiempo. Tanto el videojuego en sí, como la crecida exponencial del sector, que ahora mueve proyectos enormes, con muchísimo personal y ganando mucho dinero con ello. Quizás esto pueda asustar a otros sectores, que ven como los videojuegos han ganado un amplio terreno en poco tiempo e incluso han desbancado a muchas otras cosas, como la música y el

cine. Solo hace falta poner la televisión en fechas navideñas, para ver que todos los años lo que más se vende son videojuegos.

Este salto tan grande de la industria, que empezó siendo muy pequeña, con equipos de desarrollo de una o dos personas en el garaje de su casa, quizás es lo que produzca ese miedo o rechazo de gente que no hace uso de ellos, en vez de respeto. Por ello ese ataque constante al videojuego, apareciendo siempre en los ámbitos más oscuros o más influyentes para mal.

Pocas veces se comenta los beneficios que estos pueden darnos. Es cierto que se han realizado estudios sobre el tema, de forma muy positiva, e incluso gente importante ha salido a su defensa, como Eduard Punset, que explicó bien los beneficios de un videojuego en su programa de televisión, Redes. O que en España se ha otorgado valor a los videojuegos, elevándolos a la categoría de cultura o entregando un Príncipe de Asturias al mismísimo Shigeru Miyamoto, por su carrera en el sector. De esto se habla, quizás, demasiado poco.

Beneficios por jugar a Videojuegos

No todo lo que se comenta es malo y lo cierto es que los videojuegos tienen muchísimos beneficios para aquellos que los juegan, siempre con moderación, porque todo exceso es malo. Puede servir para el control de la agresión o destructividad y la reparación de esos daños, dado que en el videojuego se dan estos ámbitos y se procesan de manera simbólica. Podemos dañar a nuestro personaje, pero siempre podemos reparar ese daño de otra forma, por medio de ítems u otros modos.

El sentimiento de superación y concentración es bastante grande, dado que en los videojuegos siempre existe un reto constante, que impulsa al jugador a continuar y con ello a ser persistente, resolutivo e incluso paciente por conseguir los objetivos que se nos marcan.

Ayuda a ser más creativos, con la resolución de algunos momentos y con ello aumentando la espontaneidad. Siendo un punto importante el que los videojuegos sirven para crear una unión entre los jugadores, un punto de encuentro del mismo, con el que intercambiar información sobre ello o crear conversaciones con otros individuos.

Ayuda a reducir el estrés del que juega a un videojuego, abstrayéndolo durante el tiempo que dedica al juego de otros temas que puedan ser dañinos para la persona o su psique. De ahí la frase que muchos decimos: "*Jugando me desestreso*".

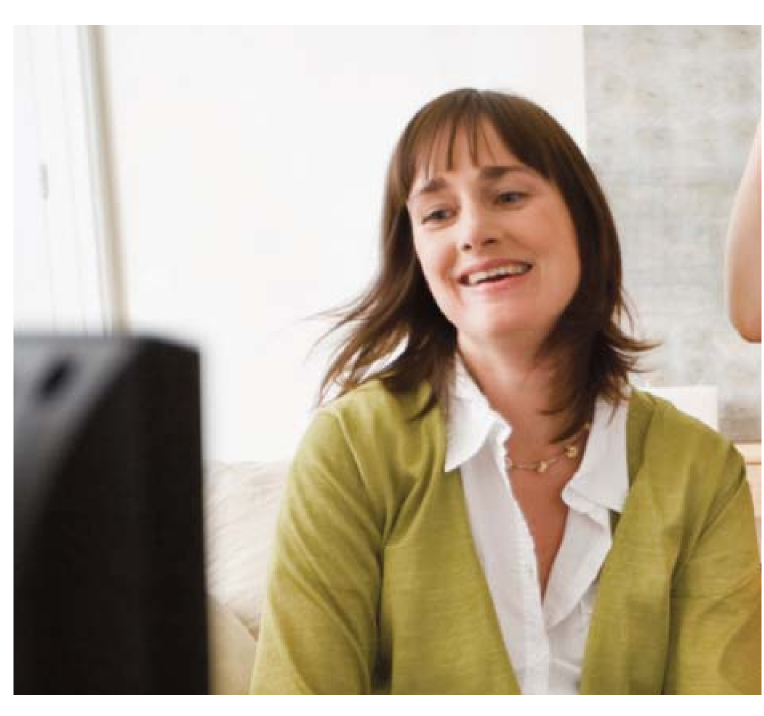
Mejora la capacidad de visión, dado que el campo visual en un videojuego es sumamente importante, con toda la información que proyecta el mismo a través del monitor o



el televisor hacia el jugador. Con esto también mejora la capacidad multitarea, ya que en muchos momentos realizamos varias acciones a la vez, dependiendo de la situación en la que nos encontremos o lo que requiera el juego de nosotros.

La capacidad de orientación también se ve mejorada jugando a videojuegos, debido a los mundos cada vez más grandes en los que nos movemos. Estos requieren de esta capacidad o de un reconocimiento del entorno, para llegar a un punto u otro.

Se ha dicho que mejora el coeficiente intelectual y que los niños que juegan a videojuegos desarrollan una corteza cerebral más gruesa, según un estudio de la CNN.



La capacidad de respuesta o los reflejos también se ve mejorada, dado que la habilidad que adquirimos con el propio videojuego, se traslada a la vida cotidiana.

Ayudan a la educación y a la memoria, demostrando que con un videojuego o simulador, los estudiantes recuerdan hasta un 90% de lo aprendido, en contra de un 10% cuando lo hacen leyendo un texto. Siendo los videojuegos educativos una herramienta muy importante, que debería usarse más en colegios. En algunos ya se están usando según un estudio realizado en España, el 30% de los profesores están haciendo uso de los videojuegos como una herramienta para la educación de sus alumnos. Podemos poner un ejemplo bien claro de educación con un juego, con uno de reciente lanzamiento como es **Hidalgus: Las aventuras de Martín Quesada** (*íd.; Edebé Mobile, 2013*); un RPG educativo para mayores de 8 años, que hace uso de la ambientación del Siglo de Oro español, que además de entretener, educa a los niños que lo juegan.

Mejora las relaciones, ya que las parejas que juegan juntos registran hasta un 76% de impacto positivo, según un estudio de Toronto Sun. O un padre que juega con su hijo, mejora la relación con este al compartir una tarea en común, que puede gustar a ambos.

Estos son algunos de los beneficios que puede aportar un videojuego, entre muchos otros y son tantos y tan buenos, que suena estúpido cada vez que se ataca al sector con cosas como las comentadas al comienzo. Es cierto que si se usan en exceso pueden llegar a ser dañinos, pero como ocurre con otros ámbitos de la vida, hay que saber controlarnos o la educación de nuestros padres puede servir mucho en estos casos.

Debemos ser nosotros mismos los que usemos estos beneficios para hablar de videojuegos, porque tendemos siempre a notificar algo sobre ellos cuando se habla mal o se usan para justificar actos injustificables y que nunca tienen un porqué. Con ello se genera una publicidad negativa de los mismos, que nosotros mismos, los que vivimos con ellos, podemos evitar.

Otros procesos del videojuego

Poco a poco los videojuegos van ganando protagonismo para bien. Se usan en otros ámbitos profesionales, como para entrenar soldados, para simulaciones deportivas, como puede ser, conducir un coche de Formula 1. También se ha usado en hospitales, para mejorar la capacidad de reacción de cirujanos o para mejorar la calidad de vida de niños con enfermedades difíciles, como puede ser cáncer,



con ONG como Juegaterapia, que se dedica a recoger todo tipo de videojuego o consola, que se mantenga en la edad recomendada para ellos, para mejorar la calidad de vida de los niños hospitalizados y que les ayuden a llevar mejor su enfermedad o recuperación de la misma, siendo un autentico éxito.

O las nuevas formas de jugar que hemos visto con la salida de Wii, que invitan a levantarse del sofá y moverse, con el aumento de la actividad física y evitando el sedentarismo. Además de compartir los videojuegos con familiares e incluso atrayendo la atención de gente de mayor edad, que jamás había jugado a un videojuego, con juegos de Nintendo DS, como **Brain Training del Dr. Kawashima ¿Cuántos años tiene tu cerebro?** (*íd.; Nintendo, 2006*).

Poco a poco, y siempre por buen camino, se está empezando a respetar al videojuego por lo que es. Somos muchos los que ya no tenemos ese miedo al rechazo que podíamos sufrir al comentar con amigos que jugamos a videojuegos, pasando ya la edad considerada como adulto y cada día el número de personas que juega a videojuegos va en aumento. Es un sector que ha superado la crisis actual, incluso obteniendo beneficios en una época tan mala para la economía de todos y eso dice mucho de ellos.

Los videojuegos están en nuestra vida, más o menos presente y según la persona que los juegue, pero están ahí, en boca de todos, para bien o para mal. Siempre que se haga un buen uso de ellos, los beneficios que obtendremos de los mismos, va a ser exponencialmente mayores e incluso podría decir, que siempre tendremos beneficios de ellos, que podremos usar en otros ámbitos de la vida.

Está más que claro que cualquiera que quiera encontrar razones para calumniar a los videojuegos las va a encontrar. Juegos violentos existieron, existen y existirán a lo largo de la historia. De la misma manera que podemos encontrar películas o libros que incluso pueden dejar en pañales al juego más violento que se haya publicado. En el sentido común y el uso responsable de cada uno de ellos son las bases para obtener los beneficios que ofrecen

rafael l. rego *tiex*
diariodeunjugon.com
zehngames.com



alternativa digital
ORIGIN

más que una realidad

Una apuesta segura

El tiempo pasa y el mundo avanza. Es algo lógico y a veces incluso necesario. Sin embargo existen todavía compañías que prefieren mantener un pie en el pasado sin que por ello dejen de atender a su presente

Esa preocupación de que nuestro disco se estropee o se pierda, el tener que rebuscar entre cajas y cajas para encontrar nuestro juego o tener que patear la ciudad para encontrar una tienda que disponga de ese título que tanto ansiamos se están convirtiendo en problemas del pasado; poder tener todos nuestros videojuegos en una biblioteca virtual, comprarlos mediante descarga digital y la posibilidad de disfrutar de ellos siempre que queramos sin necesidad de tener el disco a mano son las ventajas que nos ofrece el contar con una plataforma digital, como es el caso de PlayStation Network, Nintendo eShop, Steam o, en este caso, Origin.

No cabe duda de que las plataformas digitales son una opción muy cómoda para los usuarios a la hora de gestionar sus videojuegos y, probablemente, el futuro de este mundillo. Electronic Arts lo sabe y, en junio de 2011 lanzó Origin, su propia plataforma de distribución digital.

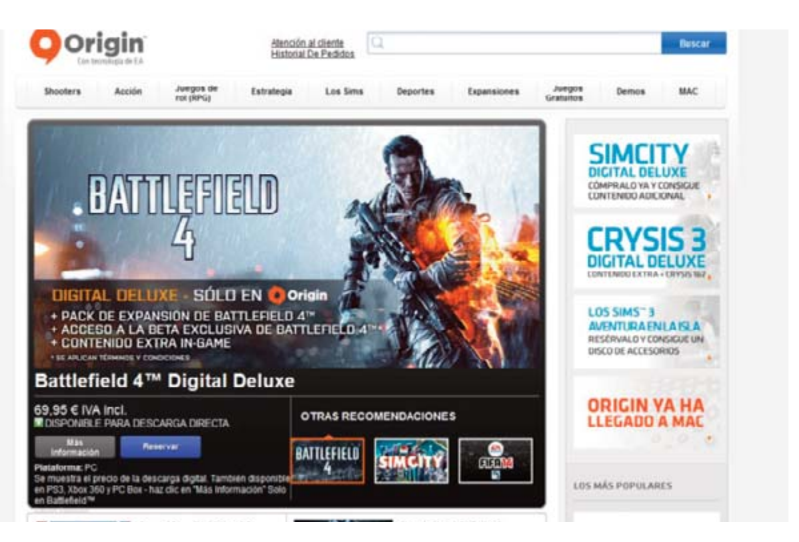
“Origin es un servicio de juego con dos características fundamentales: es un servicio de descarga del mejor contenido de EA y sus partners, pero además ofrece una función social con la cual, al pasar el tiempo, conectará el perfil del jugador con sus listas de amigos y una plataforma que te mostrará a qué están jugando tus amigos y dónde lo están haciendo”, estas son las palabras del vicepresidente senior de EA online, David de Martini, que podrían resumir el concepto de esta plataforma.

De forma similar a Steam, Origin nos permite instalar los videojuegos del amplio catálogo de Electronic Arts en formato digital, así como registrarlos mediante el código que se nos proporciona al adquirir un juego en formato físico y que necesitamos para instalarlo.

Poder iniciar nuestros juegos sin necesidad de tener el CD a nuestra disposición, sólo buscando el título al que deseamos jugar entre nuestra biblioteca de



El mercado digital está en auge, cada vez su implementación es mucho mayor, así que parece que el futuro “videojueguil” pasa por este tipo de servicios



juegos ("Mis juegos") resulta bastante cómodo para el jugador, ya que dispone de todos los videojuegos adquiridos en una misma ventana, y sin necesidad de rebuscar en su habitación o desesperarse porque su disco se ha estropeado o ha desparecido.

Esta plataforma permite a los usuarios adquirir el mejor contenido de EA, pero también cuenta con otras características sociales como la posibilidad de comunicarnos con nuestros amigos, ver a qué están jugando o qué títulos poseen en su biblioteca, así como importar todos estos contactos desde nuestro Facebook sin necesidad de averiguar qué nick se le ha ocurrido ponerse a nuestro amigo.

Entre los títulos más destacados contamos con "Los Sims" y todas su expansiones, "SimCity," "Crysis 3," "Battlefield 4 "y "Assassin's Creed".

Otra de las ventajas de Origin es su integración dentro de los juegos para dispositivos móviles, mediante la que podremos acceder a nuestro perfil y jugar a algunos títulos como "SCRABBLE" o la versión de "Battlefield 3" para móviles. También podremos administrar nuestros videojuegos favoritos y listas de amigos, así como ver a qué juegan nuestros amigos y comparar logros.

Por otro lado, los usuarios de Mac también podrán disfrutar de las ventajas de Origin con la versión para este sistema operativo cuenta con todas las opciones que ofrece Origin en su versión para PC; adquirir los títulos en formato digital y jugarlos (si se encuentra disponible para ambos sistemas operativos), administrar los juegos descargados, compartir experiencias de juego con nuestros amigos o aprovechar las ofertas que esta plataforma digital ofrece a los usuarios. Hay que recordar que, según Electronics Arts, conseguir la mejor experiencia posible en los equipos de "La Manzana Mordida" se recomienda usar Origin con sistemas operativos OS X 10.6.8 o superior y con un procesador Intel Core 2 Duo.

Además, no sólo nos permite comprar videojuegos en formato digital o registrar nuestros juegos físicos; también podemos reservar otros títulos sin necesidad de ir a nuestra tienda de videojuegos más cercana, amén de poder disfrutar de un catálogo de juegos gratuitos, como es el caso de "Dragon Age Legends" o "Battlefield Heroes", o probar las demos de títulos como "FIFA 13" o "Mass Effect 3".

Con más de 500 títulos disponibles en su tienda y alrededor de 40 millones de usuarios, Origin se encuentra más que consolidado entre las plataformas digitales de videojuegos resultando una opción muy atractiva para los jugadores que buscan administrar sus títulos de una forma más sencilla, cómoda y segura, así como la posibilidad fanfarronear con nuestros amigos de los logros adquiridos.

Por tanto, lo que muchos

Origin ha ido mejorando con el paso del tiempo, su apuesta es ahora mucho más sólida y con mayores garantías

usuarios pueden preguntarse es: ¿Es Origin una buena alternativa a Steam? Muchos podrían decir que sí, y otros todo lo contrario, esto va según los gustos. Sinceramente, lo más lógico sería tener al uno como complemento del otro. Ya que, Origin nos permite obtener una enorme cantidad de títulos, además de ofertas y juegos gratuitos al igual que la plataforma digital de Valve. También cuenta con la misma característica social de Steam: la posibilidad de comunicarnos con nuestros amigos y ver qué juegos poseen.

Sin embargo,el portal de EA cuenta con títulos exclusivos que no podemos encontrar en otras plataformas similares, como ocurre con títulos como “Need For Speed: The run”, “Star Wars: The Old Republic” o “Medal of Honor™ Warfighter”, entre otros.

Para aquellos que disfrutan con todos y cada uno de los títulos de Electronic Arts, ésta es, sin duda, la mejor opción en lo que a sistemas de distribución digitales respecta, pues tendrá la posibilidad de adquirir cualquier título de EA, e incluso algunos de ellos de forma completamente exclusiva.

Si podemos destacar algo más de este servicio, es el generoso número de ofertas anuales. Para aquellos que tengan dificultades económicas a la hora de adquirir un juego, Origin ofrece diversas ofertas:

-Ofertas de reyes.(Duración aprox. 1 semana)

-Ofertas del dia de los enamorados.(Duración aprox 1 semana)

-Ofertas de primavera. (Duración aprox 20 días)

-Ofertas de semana santa. (Duración aprox 15 días)

-Ofertas de verano. (Duración aprox 20 días)

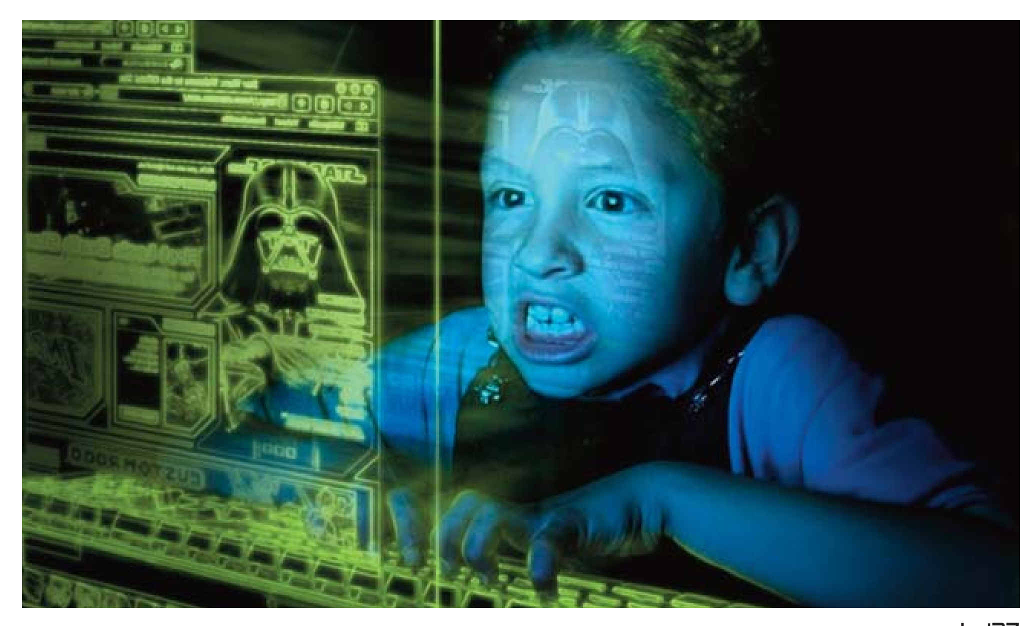
-Ofertas de Halloween.(Duración aprox 15 días)

-Ofertas de Navidad.(Duración aprox 20 días)

Lo que facilita a sus usuarios la adquisición de muchos de sus deseados títulos a un precio competitivo.

Pero los usuarios de Origin no sólo podrán disfrutar de los títulos de Electronic Arts; la plataforma digital de EA ha ampliado su catálogo, ofreciendo otros títulos de desarrolladoras como, Sega, Square Enix, Capcom o Namco Bandai. Títulos como “Resident Evil 6”, “Darksiders II”, “Batman: Arkham Asylum” o el último “Tomb Raider” se encuentran también disponibles para descarga digital. Esto supone otro punto a favor de Origin, ya que no sólo se limita a ofrecer títulos exclusivos de su propia compañía, sino también otras grandes franquicias que no dejan indiferente a ningún jugador.

Aparte de esta considerable cantidad de juegos en formato digital, también cuenta con packs exclusivos en los que tenemos nuestro título favorito junto a expansiones o contenido adicional que no podremos adquirir mediante otras plataformas, como es el caso de la edición “Digital Deluxe” de “Battlefield 4” o el “Parque Plo-



Ya no es lo que era

La plataforma de descarga de juegos de EA se ha ido introduciendo poco a poco en nuestros juegos de ordenador, siendo obligatoria su instalación para su uso. La intención de EA desde su comienzo ha sido poder rivalizar con Steam y para ello han ido introduciendo características como el guardado en la nube, auto-parcheado, logros y recompensas.

Origin nos permite acceder a los juegos fácilmente desde la biblioteca, donde podremos descargar los juegos, desinstalarlos o acceder al manual, información de logros, etc.

El catálogo de juegos que ahora mismo ofrece Origin suma más de 200 títulos de todos los géneros, catálogo encabezado, como no, por los títulos estrella de EA, como son Battlefield 3, Dragon Age, Mass Effect y Sim City entre otros. Poco a poco, la variedad de juegos que ofrece Origin para su compra se va ampliando y hay muchas desarrolladoras que empiezan a apostar también por el servicio de EA, para de esa forma expandir sus ventas, y ya podemos ver títulos de lanzamiento como Defiance, por ejemplo.

Hace poco, este servicio digital ha sido lanzado para ordenadores Mac, trayendo con él una serie de ofertas para este SO que todos pudieron disfrutar, dejando algunos de sus juegos estrella por menos de 10 euros.

Cierto es que Origin no ha estado libre de polémica, ya no sólo por el estreno que Sim City sufrió (a pesar de que muchos de sus problemas ya han sido arreglados), sino también por sus peculiares políticas y contratos de usuario que llegaron a crear sospechas de espionaje de las actividades de los ordenadores de los usuarios. Pero poco a poco, Origin se va convirtiendo en una plataforma en la que confiar, que tarde o temprano podrá hacer cara a Steam, ofreciendo un catálogo y características únicas para todos sus usuarios.

Xavi Martínez



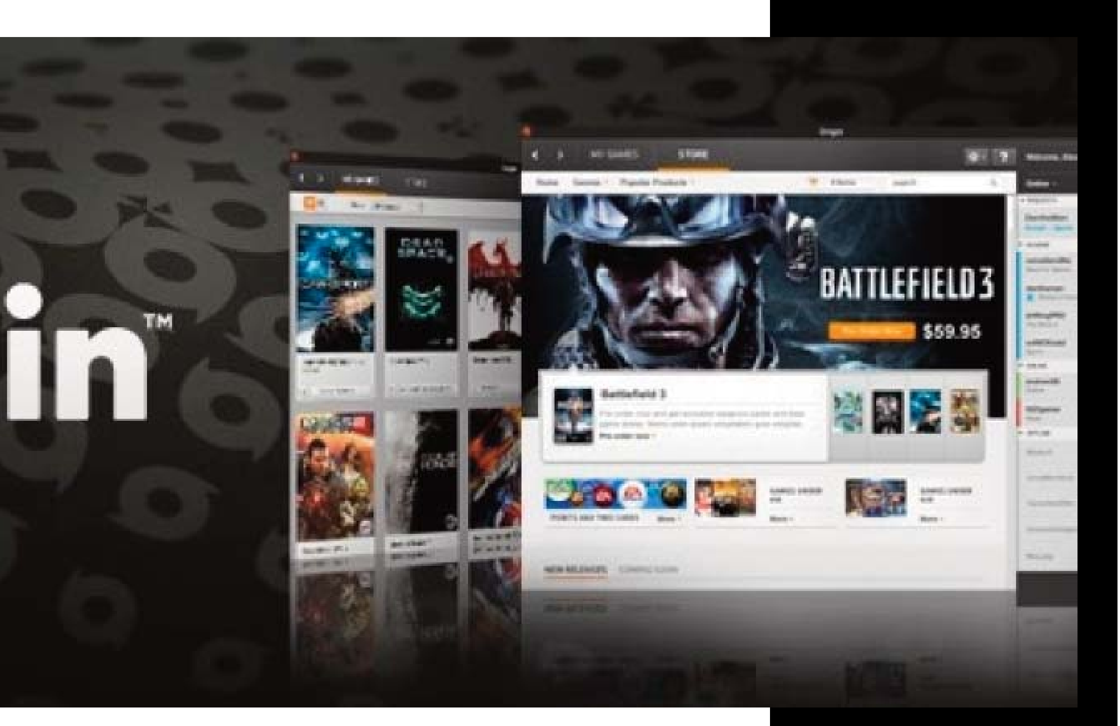
mada" de "SimCity".

Sin embargo, cuenta también con ciertas desventajas, como es la diferencia de los precios de sus videojuegos entre distintos países o el uso del dólar restringido sólo para Canadá y Estados Unidos.

Además, en sus comienzos, albergaba el problema de la imposibilidad de descargar nuestros juegos si había pasado más de un año desde que lo habíamos adquirido; sin embargo, Electronic Arts eliminó esta limitación y ahora podemos registrar nuestros juegos sin problemas.

También pasó por una batalla en la que se comentaba que se usaba la base de datos de los usuarios para otro tipo de fines distintos al uso de videojuegos y acceso a los mismos para realizar recomendaciones a sus usuarios. Algo que se podría dar prácticamente por desmentido, ya que empresas serias de este calibre no van a poner en riesgo su reputación, eso sería cavar su propia tumba.

Un gran problema que tienen todas las plataformas digitales hoy en día, son los ataques sufridos para recabar datos de sus usuarios, esto es el principal miedo que todo usuario tiene a la hora de adentrarse en este tipo de servicios. Ya hemos visto casos como los de Steam y, sobre todo, PlayStation Network. Aún así es de "sabiduría popular" que estar conectado a la Red nos hace vulnerables,



pero es la tendencia a seguir. Por eso vemos que cada vez más se invierte gran parte de los presupuestos a tener una seguridad más férrea en este sentido.

Otro detalle a favor es la compensación que ofrece a sus usuarios cuando surge algún problema: éstos contarán con un descuento del 5% al 20% de descuento en su próxima compra o, como el caso sucedido con SimCity, llegando a compensarnos con el regalo de un título, así como las campañas "Origin ama...", con las que disfrutamos de packs exclusivos u ofertas 2x1 en determinados títulos.

En definitiva, las plataformas de descarga digital son, a día de hoy, imprescindibles en la vida de cualquier gamer que se precie y, sin duda, el futuro de los videojuegos.

Contamos un gran número de alternativas dentro de este conjunto, y Origin resulta una opción muy llamativa, especialmente para aquellos que sean fanáticos de los títulos de Electronic Arts, ya que contarán con todo tipo de ventajas y cierta exclusividad dentro de las franquicias de esta compañía.

Si bien es cierto que, en otros aspectos, plataformas como Steam puedan resultar más atractivas, Origin no se encuentra retrasada respecto a su competencia, pues posee sus propios atributos y es capaz de ofrecernos interesantes beneficios.

Así que, si disfrutas horas y horas con "Los Sims" y no te pierdes una sola expansión, o sii eres un fanático de "Battlefield", es muy probable que Origin es tu mejor opción dentro de los sistemas de distribución digital.

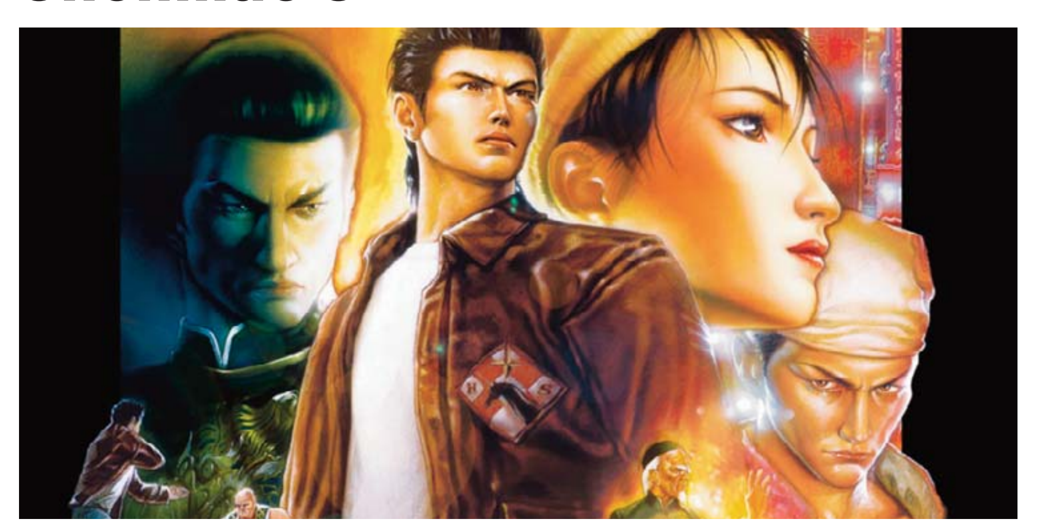
En este sentido podemos decir que la competencia es una ventaja, sobre todo para el interesado en esto, que es como siempre, el usuario final.

Desde que irrumpió en el mundo de los videojuegos, el mercado digital ha ido creciendo año tras año, ya sea por su comodidad, por los descuentos o por tener todo organizado en una biblioteca común, no ha decaido.

El futuro pasa por este modelo de mercado, y eso las compañías lo saben. Ahora disponemos de un mayor elenco de plataformas digitales, en las cuales, Electronics Arts quiere entrar con Origin como estandarte

jorge serrano

Shenmue 3



Hay prensas como la deportiva o la del corazón que en ocasiones parecen obsesionadas con determinados y puntuales personajes de su mundillo. No importa lo qué hagan, ni que sea un quehacer propio de cualquier ser humano, que siempre serán noticia, aunque el valor de ésta pueda ponerse en serio entredicho

La obsesión por algunas figuras puntales de la industria es algo que preocupantemente empieza también a notarse en nuestra joven prensa del videojuego... Desde los tejemanejes sentimentales de Cliffy B hasta los homenajes gastronómicos de Hideo Kojima, en ocasiones tengo la sensación que todos los que escribimos, grabamos o locutamos en este mundillo pecamos un poco de “Radio Patio”. Más ninguna obsesión es comparable a la que despierta Yu Suzuki, el genio tras títulos memorables como “OutRun”, “After Burner”, “Virtua Fighter” y como no, “Shenmue”.

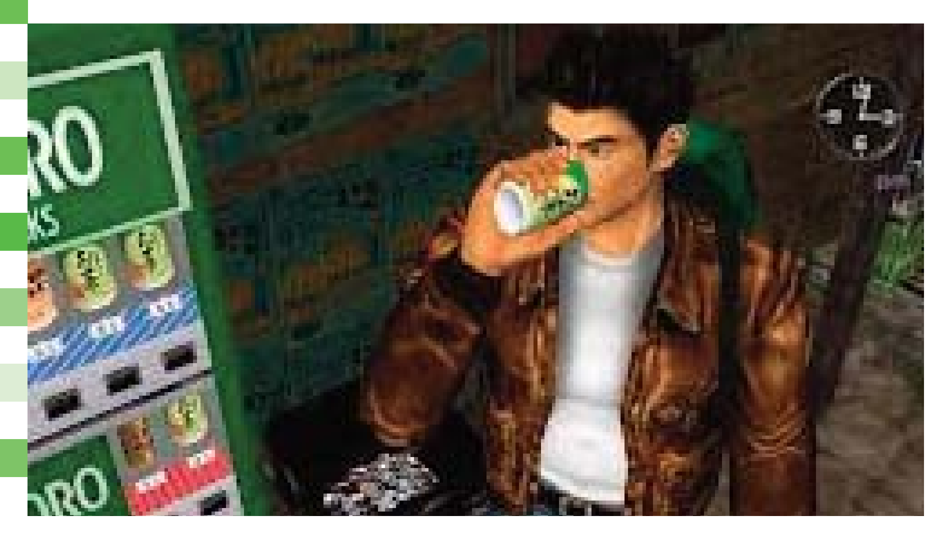
En apenas un mes, una de las antaño principales figuras del desarrollo de videojuegos, ha protagonizado dos de las noticias que más alboroto han despertado en la comunidad. Primero fueron las supuestas alusiones de Suzuki a la posibilidad que “Shenmue 3” viera finalmente la luz gracias a la financiación vía CrowdFunding, siguiendo los pasos de otras figuras como Tim Schaffer o Brian Fargo; para volver a ser noticia poco después por las presuntas negociaciones de éste con Mark Cerny, principal cabeza visible del desarrollo de PlayStation 4, consola para la que podrían estar pactando la exclusividad de la susodicha tercera entrega.

La constante es más que evidente: “Shenmue 3”. A lo tonto ha pasado ya más de una década desde que esta memorable saga quedó injustamente inacabada pero sigue despertando todavía tantas pasiones como a principios de siglo. Una pasión que, hablando en plata, nos ha superado a todos aquellos que estamos metidos de una manera u otra en este mundillo.

Pues ambas noticias, cuyos titulares en algunos medios parecían asegurar a pies juntillas que la secuela no era solo posible sino incuestionable, son tras un exhaustivo análisis totalmente irracionales.

De la financiación vía CrowdFunding por ejemplo; nadie niega que sus cifras y logros son

Hay figuras de la industria que recurrentemente aparecen en la prensa del videojuego y no siempre por su trabajo. Es algo que ya empieza a preocupar



apabullantes. Los tres millones y pico de dólares que consiguió Schaffer parecen poca cosa cuando los comparamos con los recientes ocho millones (y en aumento) de proyectos como "Star Citizen", mientras que la variedad de alocados proyectos que han logrado hacerse realidad mediante plataformas como Kickstarter parece no conocer límites. Más cuando los comparamos con la factura combinada de los "Shenmue" originales, que hasta donde sabemos ascendió a unos setenta millones de dólares de la época, la cosa se torna más peliaguda.

La calidad de un videojuego no la marca su presupuesto, como bien ha demostrado la comunidad Indie, pero un proyecto titánico como "Shenmue", un Triple A en toda regla, vale muchos más millones de los que ningún proyecto CrowdFunding ha logrado jamás recaudar. Se hace dificil imaginar una tercera entrega de "Shenmue" cuyo desarrollo no ascienda como mínimo a sus buenos veinte o treinta millones de dólares, conociendo bien la obsesión por el detalle de Suzuki por no hablar de la localización de exteriores (a los que es tan aficionado), el duro proceso de testing, el trabajo de doblaje completo, el diseño de arte o la elaborada composición musical, factores decisivos en inflar la minuta final.

Visto en video el momento que originó todos estos titulares, una entrevista realizada en el Monaco Anime Game Show, uno se da cuenta rápidamente de la cautela con la que responde Suzuki a la posibilidad planteada y como es el propio entrevistador el que saca las cosas de quicio. No obstante este minúsculo momento, que apuesto a que no fue visto por la gran mayoría de redactores que publicaron al respecto, propició la conocida avalancha de titulares y falsas esperanzas alrededor del globo.

Lo mismo sucede con esa mencionada reunión con Mark Cerny no hace muchos días. Nadie sabe a ciencia cierta qué sucedió en aquel encuentro durante el GDC, cuya foto fue publicada en Twitter por Meggan Scavio, directora del evento. ¿Tan raro es que dos famosos desarrolladores se encuentren durante uno de los eventos más importantes del mundo y compartan una instantánea? Especialmente teniendo en cuenta su pasado común en Sega pues Cerny, en sus años mozos, fue uno de los principales gurús de la compañía nipona.

Suzuki, en esa misma entrevista en Monaco, había demostrado su interés por la nueva generación de consolas... ¿Conocer personalmente a Cerny no sería la forma más práctica y rápida de conocer hasta sus más minúsculos detalles?

No importa lo que haga o diga Yu Suzuki pues sus acciones y palabras serán siempre malinterpretadas. Evidentemente no con mala intención, mas esa pasión que sigue despertando tras tantos años su saga fetiche consigue que hasta al más objetivo de los periodistas le pueda la ilusión. La idea de un hipotético "Shenmue 3" nos hace olvidar el contrastar, analizar o verificar los hechos, logra que ignoremos nuestra ética periodística y arrinconemos por un momento nuestra obligación de informar.

Todo esto no hace más que



demostrar lo evidente: antes que periodistas somos seres humanos. Es palpable la enorme pasión que sienten la mayoría de cronistas de nuestro mundillo, una suerte en mi opinión, pues pocas industrias pueden presumir de tener una prensa tan entusiasta. Pero esa pasión desenfrenada también tiene contras como éste.

Tras tantos años de disgustos y desilusiones un servidor, que peca como el que más, ha conseguido empezar a tomarme ciertas noticias, como las susodichas, con mucha prudencia y filosofía.

El gran problema de "Shenmue 3", que es al mismo tiempo el eterno obstáculo al que tendrá que enfrentarse Suzuki el resto de su carrera, es que éste se ha trascendido a sí mismo. Es triste decirlo pero una tercera entrega de esta saga jamás conseguirá superar todas las expectativas, algunas de ellas probablemente injustas, que hemos volcado tras más de una década de promesas, esperanzas e ilusiones. Por más que muchos fans aseguren, como un servidor, que se contentan tan solo con saber el desenlace final de su trama, la realidad es que el juicio al que someteríamos semejante título sería inflexible. Y si encima la plataforma elegida para su financiación fuera el mencionado CrowdFunding, con todas sus ventajas e inconvenientes, la controversia que generaría sería mucho mayor.

Nos tomamos demasiado al pie de la letra las declaraciones de Yu Suzuki que, como creador, nunca se resignará a dejar morir sin más a sus personajes y universo; de ahí que nunca declarará tajantemente que la franquicia "Shenmue", más allá de cameos y pequeños productos de merchandising, está a la práctica muerta. Las palabras de Suzuki son pues un clavo ar-



diendo, uno al que nos agarramos con todas nuestras fuerzas y con toda nuestra ilusión, una que insisto consigue que en ocasiones se nos nuble la vista y nuestro juicio.

¿Es realmente posible un "Shenmue 3"? Todo apunta lamentablemente en su contra: los derechos de autor, la financiación, el elevado coste de desarrollo, el perfeccionismo del propio Suzuki, las inevitables diferencias de los fans en caso de optar por un CrowdFunding y como no, el estado casi mítico al que le hemos sujeto de antemano.

La ilusión mueve montañas, es cierto... Pero la última vez que Sega tuvo ilusión por un proyecto, hace ya casi quince años, éste casi se llevó por delante a toda la compañía. Hay quien diría que visto lo visto eso es lo que pasó.

Es deplorable por parte de Sega el ostracismo al que ha sometido a su antaño prolífico creador tras el fracaso comercial de "Shenmue", relegándole a puestos menores y cancelándole uno tras otro proyecto sin más explicaciones. El responsable de dar forma a toda una generación de oro en el Arcade, de revolucionar todos los conceptos técnicos y jugables durante los noventa y de avanzarse en el tiempo con una experiencia de la que no volvería a verse nada similar hasta al cabo de más de un lustro, es hoy en día un olvidado desarrollador que únicamente puede vivir sus momentos de gloria en salones y convenciones, los mismos lugares donde un puñado de fans, entre ellos no pocos periodistas, se permiten soñar... Soñar que el tiempo no ha pasado y que algún día se hará justicia; el día que volveremos a tomar las riendas de Ryo Hazuki en su eterna cruzada para vengar a su padre.

Allá donde va Yu Suzuki le persigue la sombra de su obra y la eterna pregunta. No hay feria, evento o convención donde no se le formule si tiene en mente continuar la historia de Shenmue. Cualquier gesto, cualquier conversación, tenga o no que ver con el asunto, no faltan los iluminados que ven en él un desarrollo secreto, una alianza para volver a sacarlo a la luz y acuerdos de exclusividades. El final de la historia siempre es el mismo: nada

G.M.

marc rollán *funspot*
gameover

Idolatrando a un dios moribundo



En ocasiones nuestro raciocinio no logra luchar contra ese pequeño sujeto de nuestra mente llamada Nostalgia. Esa pequeña bastarda que engrandece los recuerdos más pequeños a medida que creces, dando valor a algo que hace tiempo murió y no fuiste capaz de verlo. Sí, fueron los más grandes, pero.. ¿Qué han hecho por ti últimamente?

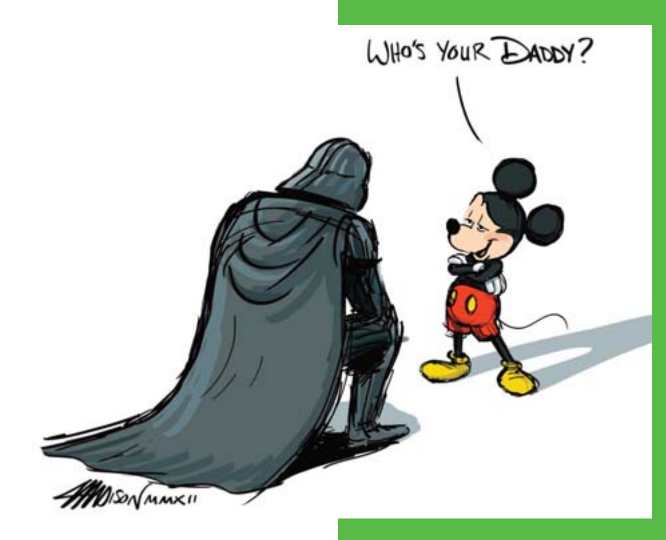
Con más de 20 años a sus espaldas, Lucas Arts ha sido una de las empresas más reconocidas de todo el sector videojueguil. Todo el trabajo que sembró en sus inicios fue recolectados en poco tiempo y convertidos en beneficios para la compañía y elogios de los usuarios. Y con razón, sus aventuras gráficas dotadas de gran dosis de humor o bien las que sólo fueron adaptaciones de películas, tenían un encanto propio, marca de la casa, que siempre será recordado.

De esa familia, grandes personajes fueron haciéndose eco y que aún hoy día siguen trabajando en el sector. Como Ron Gilbert o Tim Schaffer. Y eso sin mencionar que Lucas Arts era además quien se encargaba de licenciar los juegos de Star Wars o de incluso desarrollarlos. Por lo que aunque no fueras un habitual de las aventuras gráficas, de alguna manera u otra seguro que jugaste a algún título con el sello “Lucas Arts”.

Recientemente, y ya con una licencia demasiado explotada como Star Wars, Lucas Arts, así como Lucas Films y todo lo que esté dentro de este sello, fue vendida a Disney por una buena billetada. Es un negocio, no nos engañemos, y Lucas Films era un producto muy suculento para Disney, la cual ya tiene pensada nuevos proyectos para la saga Star Wars en el cine. Pero centrémonos, ¿Cómo afecta esto a la rama videojueguil? Pues de una manera menos satisfactoria. Disney decide cerrar Lucas Arts y así dejar sus proyectos en el limbo a la espera de que alguien quiera recogerlos.

Qué malévola es Disney, ¿No?

Pues no, ya era hora. Disney ha hecho lo que Lucas Arts tenía que haber hecho hace muchos años. Cerrar el estudio y dejar que otros se encarguen de sus proyectos si realmente tenían algo. Porque seamos sinceros, ¿Qué juego reciente os viene a la cabeza cuando mencionamos a Lucas Arts? ¿El Poder de la fuerza? El juego no estaba mal, teniendo en cuenta que hacía años no teníamos nada decente de Star Wars, pero desde luego resultó ser un título muy lejos de lo que, por ejemplo, Jedi Knight consiguió. Además de ser un título que tiene 5 años. ¿Alguno más? Old Republic, Kotor, Battlefront.. todos estos fueron desarrollados por Bioware, Obsidian y Pandemic respectivamente. Y en realidad tendríamos que irnos a prácticamente 10 años



para encontrar más de un título desarrollado por Lucas Arts. Ya que todo este tiempo el estudio se ha centrado a administrar licencias a terceros. Y esto es precisamente lo que va a hacer Disney ahora. Eliminar la parte de desarrollo que no estaba dando ningún beneficio y repartir licencias al mejor postor. Así que títulos de los que apenas teníamos información como el SW 1313 o el nuevo Battlefront (o al menos lo que parecía verse de unas screens de dudosa procedencia), se quedarán con un cartel de "se vende" para quienes les interese desarrollarlo.

¿Qué nos quedamos de ellos? Los recuerdos de nuestra juventud (o prácticamente infancia) de grandes títulos como Monkey Island, Full Throttle, Day of the Tentacle, Grim Fandango, The Dig, Jedi Knight....

Llevábamos tiempo idolatrando a una compañía que no pegaba palo al agua desde hace años. Es doloroso, pero era inevitable.

Otro camino que tenía Lucas Arts, si no hubiera sido por Disney, es que alguna grande la hubiera comprado como subsidiaria, como ocurrió con Microsoft y Rare, que tampoco se salva de haber vivido demasiado tiempo de sus trabajos anteriores.

Aún así, cuando pienso en estudios subsidiarios, me viene a la cabeza el TeamICO. Y no es precisamente que estén en una posición muy distinta.

Podríamos decir que han tenido un éxito del 100%. Todos sus títulos han sido una obra maestra. Bueno, es fácil, habiendo sacado solamente 2 títulos y un tercero que lleva años de desarrollo. ¿En serio es rentable una empresa que tiene 16 años con tan solo 2 títulos? Sony tiene que confiar muchísimo en ellos para compensarlo. O bien será que salen muy baratos mantenerlos. No lo se. Pero espero que sepan lo que se hacen, y más ahora que están en plena transición con PlayStation 4.

Volviendo al tema de Lucas Arts, sea como fuere, Disney hizo lo correcto. La compañía hacía tiempo que tenía sobre su cabeza un contador y era cuestión de tiempo que ocurriera. Descanse en paz.

Un día te sorprendes leyendo que Disney compra Lucas Films por más de 3000 millones de euros, y te vas entre risas. Luego te enteras que van a sacar más capítulos de StarWars, te hace gracia, tanto te da. Pero "ay" amigo, resulta que Lucas Arts también es suya y ha decidido cerrarla por ser contraproducente. Mírate, feliz ante la ignorancia, y ahora entras en cólera contra Disney ¿Ya no te hace tanta gracia eh? La decisión la supimos el pasado 4 de abril y ha corrido como la pólvora por todo internet por todo lo que ello conlleva

manel cota
ultimonivel

La Tribuna (I)

Descanse en paz, LucasArts



Daniel Tirador

Redactor de GTM

A finales de 2012 la todopoderosa Disney compraba la compañía de George Lucas, Lucasfilm, por la friolera de 3.125 millones de euros. El principio del fin de LucasArts

Y es que **Disney** se ha dedicado a comprar todo lo que pilla por banda desde hace unos años. Comenzó con los estudios de animación de **Pixar** por 6.000 millones, le siguió **Marvel** por 2.800 millones y de momento se "ha contentado" con Lucasfilm y todo lo que ello conlleva. Cuando se supo la noticia, millones de seguidores por medio mundo cruzaron los dedos. Los cinéfilos rezaron a la virgen de Lourdes para que no tocasen la **saga Star Wars** y los videojugones para que no hiciesen lo propio con **LucasArts**. Carbón para todos ellos. Desde que Disney ha tomado las riendas ha anunciado otra trilogia de Star Wars y lo que más nos preocupa a los aquí presentes: El cierre de los estudios de desarrollo de Lucas**Arts. A sus espaldas 18**



aventuras gráficas y 46 títulos basados en Star Wars.

Durante los **años '90, edad dorada** de la desarrolladora, llegaron a conquistar nuestros corazones con títulos de lo más diversos pero que aunaban un humor, una calidad y una capacidad para mantenerte pegado al monitor, que muchos de nosotros aun mantenemos en nuestra retina. Creo que mencionar a **Guybrush Threepwood**, Sam & Max, Tentáculo Púrpura y muchos otros más, es un claro ejemplo de que los videojuegos de LucasArts traspasaron las fronteras del ocio electrónico y hoy día son muchas las personas capaces de reconocer a todos ellos sin ni siquiera haber probado las mieles de sus historias.



Con LucasArts se va un pedacito de nuestra existencia allá por los años '90 y nos deja un vacio dificil de llenar

Pero aparte de todo esto, no se me ocurre mejor homenaje de despedida para ellos que enumerar todos y cada uno de los títulos que nos ofrecieron a



lo largo de sus 31 años de existencia. **Descanse en paz, LucasArts:**

-Aventuras Gráficas-

Labyrinth; Maniac Mansion; Zak McKraken; Indiana Jones y la última cruzada; Loom; The Secret of Monkey Island; Monkey Island 2: LeChuck's Revenge; Indiana Jones and the Fate of Atlantis; Day of Tentacle; Sam & Max: Hit the Road; Full Throttle; The Dig; Afterlife; The Curse of Monkey Island; Grim Fandango; Escape from Monkey Island.

-Saga Star Wars-

The Empire Strikes Back; X-Wing; Rebel Assault; TIE Fighter; Dark Forces; Rebel Assault II; Shadows of the Empire; Jedi Knight: Dark Forces II; X-Wing vs. TIE Fighter; Behind the Magic; Jedi Knight: Mysteries of the Sith; Rebellion; Rogue Squadron ; X-Wing Alliance; Episode I Insider's Guide; Episodio I. Racer; Episodio I: La Amenaza Fantasma; Battle for Naboo; Force Commander; Galactic Battlegrounds; Rogue Squadron II: Rogue Leader; Starfighter; Jedi Starfighter; Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns; Racer Revenge; Jedi Knight II: Jedi Outcast; Bounty Hunter; The Clone Wars; Rogue Squadron III: Rebel Strike; Jedi Knight: Jedi Academy; Caballeros de la Antigua República y 2; Battlefront y 2; Republic Commando; Empire at War; Battlefront: Renegade Squadron; Lego Star Wars; The Force Unleashed; The Clone Wars Lightsaber Duels; The Force Unleashed II; Clone Wars; The Old Republic.

La cancelación de Star Wars 1313 ha sido un nuevo motivo de tristeza. Quizá alguien retome el desarrollo en un futuro, quie sabe

La Tribuna (II)

Soy lo que no quiero



Gonzalo Mauleón

Director de GTM

De un tiempo a esta parte comienzo a ser consciente del ridículo halo de deidad y estupidez que nos rodea a la prensa del videojuego

Tal vez hasta ahora me movía cegado por una ilusión de ser la cabeza visible de un proyecto que para suerte o por desgracia, ya tiene un nombre en este mundillo. Ilusionado por saber cuál sería la siguiente etapa a quemar, mientras ridículamente me dedicaba a alimentar esa leyenda que siempre nos ha acompañado. Porque visto desde fuera sigue pareciendo que trabajar con, para o por los videojuegos, es algo guay. Por eso, antes de que lleguéis al final de este texto os quiero dar la respuesta: No lo es.

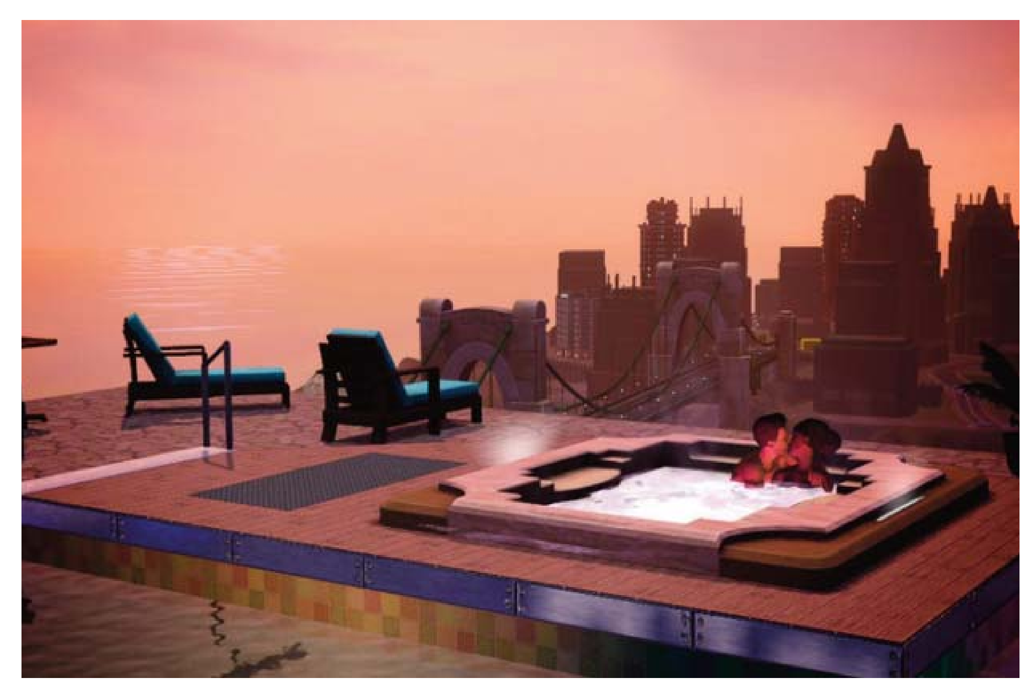


Y para comenzar el segundo párrafo, voy a enunciar otra máxima demoledora y que por mucho que alguno se lo crea, no existe: Nadie lo sabe todo sobre videojuegos. Enunciado que enlaza directamente con este otro: El analista/periodista/crítico es un invento. Una farsa. No existe. Habrá quien lo haga mejor o peor. Con quien tengamos nuestros gustos más afines. Pero nadie es capaz de valorar un videojuego de forma objetiva. Y quien crea que sí puede, miente a los demás y se miente a sí mismo.

No, no hay glamour en trabajar en la prensa para videojuegos. De hecho casi no hay profesionalismo. Los grandes se sirven de la colaboración desinteresada de una legión de pseudoperiodistas dispuestos a sacrificar horas insanas a cambio de la nada más absoluta o de una simple palmadita en la espalda en el mejor de los casos. Ese colaborador, que mágicamente se convierte en analista/periodista/crítico si hay copia de por medio.

Aunque pueda parecer mentira, no lo sé todo del mundo de los videojuegos. Solo sé lo qué me gusta y lo qué no

¿A qué viene todo esto? Desde mi pequeña habitación desde donde intento capitanear este barco no tengo mucha perspectiva de cómo nos ven los demás y qué significamos para ellos. Y tal vez la



experiencia de RetroMadrid me haya servido para darme cuenta que no he hecho nada para naturalizar una situación que yo mismo repugno: a los ojos de los que me leéis, yo soy un analista.

Yo sé poco y nada de videojuegos. Lo justo para saber qué me gusta y qué me divierte. No soy una enciclopedia con patas con el que conversar sobre el huevo de pascua que hay en la tercera fase del arcade que lo significó todo en 1998. Ni me enfrascaré nunca en una conversación estúpida sobre qué máquina ponía más polígonos en pantalla en la pasada generación. Sí, dirijo una revista. Sí, incluso analizo algún que otro juego. Pero no, mi nota nunca jamás será lo que debe dictaminar si un juego debe o no ser comprado. Entre otras cosas porque no estoy ni de lejos capacitado para desligarme de todo componente subjetivo que ridículamente se nos exige para sacar un análisis.

Desde que comencé siempre quise que cualquier reflexión de cada texto reflejara el sentimiento de cada persona que se enfrenta a un juego. Es por ello que nunca jamás ha habido libreto de estilo y cada análisis en estas páginas puede ser perfectamente identificado por su autor sin necesidad de leerlo al final. Así es lo que yo entiendo que debe ser un producto personal, subjetivo y donde impere la opinión. Así es la base de Games Tribune Magazine. Pero siempre partiendo de que un análisis es una opinión. Y esto ni nos convierte en profesionales ni en alguien a quien creer a pies juntillas.

No hay áticos, ni viajes, ni dinero. De hecho en España casi no hay profesionalismo dentro de los medios. Ni grandes, ni pequeños

Beat'em ups, el resto de la esencia (I)



Dando un rápido vistazo por mi librería de juegos adquiridos, me encuentro con que varios títulos corresponden al género beat'em up. ¿Qué tiene de particular este estilo de juego? ¿Dónde se nutren sus raíces? Vamos a golpear todas las dudas en la cara



Cuando escuchamos "beat'em up", seguro nos remite al instante a los viejos salones de arcade, cuna de este curioso género. Y su origen es más que curioso.

En 1984, una exitosa película se estrenaba en los cines de Hong Kong llamada "Kwai tsan tseh" y protagonizada, entre otros, por un joven Jackie Chan. Ante el éxito del film, y en pleno apogeo de los videojuegos, la empresa Paragon Films decidió realizar una adaptación a máquinas de recreativas, tomando vagamente algunos elementos de la historia y combinándolos con otro clásico del cine, la película Game of Death de Bruce Lee. El resultado fue el juego Spartan X, que también conocemos como Kung Fu Master, aquel título en el que encarnamos a un joven llamado Keiji (el personaje de Jackie Chan) y debemos rescatar a nuestra amada Sylvia de Mr. X, un villano de risa malévola y profunda. Nos impedirán el paso oleadas de enemigos que debemos vencer a golpe de puño y patadas para poder continuar nuestro camino. El éxito de Kung Fu Master lo llevó a ser porteado en diversas consolas, pero su esencia pertenece a aquella cabina hambrienta de monedas.

Este fue el origen de esta clase de juegos, el punto de ramificación que los distingue de

El beat'em up ha sido un género que siempre se ha relacionado muy bien con los entornos arcade. Una fórmula divertia, directa y accesible



los juegos de pelea uno contra uno, como Street Fighter. Los beat'em up reinan por su simpleza, sin que esto conlleve una carencia de desafío. Usualmente, la dificultad aumenta en forma considerable a medida que visitamos nuevos escenarios.

En 1986 fue el turno de Renegade, una descarada localización del título Nekketsu Koha Kunio-Kun, el primero de la saga Kunio-Kun, a la que volveremos próximamente. Este título que ya incorporaba muchas nuevas reglas al género: Ahora podíamos movernos por un espacio en apariencia tridimensional (es decir, en profundidad), combinar saltos con golpes e incluso encadenar hits. Los escenarios eran variados, incluyendo el subterráneo, un muelle y un aparcamiento, entre otros. Además, en algunas versiones del juego podía jugarse de a dos luchadores en equipo.

¿Alguien dijo dos luchadores? En 1987, se lanza al mercado Double Dragon, y el resto es historia. Este juego de Taito arrasa en forma imparable en los arcades, conduciendo a millones de jovenes al derroche masivo de dinero en fichas. La historia cuenta como los hermanos Lee, Billy y Jimmy, intentan rescatar a la joven Marian, cautiva en las garras de la pandilla Shadow Warriors. Double Dragon presentaba juego cooperativo y además, la posibilidad de tomar del suelo las armas y utilizarlas en contra de sus dueños.

Esto de jugar al mismo juego en modo cooperativo con amigos en las recreativas es interesante ¿Verdad? En ese momento no había muchos títulos que ofrecieran esta posibilidad, y el beat'em up es parte de la esencia. Con su aparición, fomentó el desarrollo de aventuras donde varios jugadores luchan codo a codo.

A fines de los '80, la fuerte presencia de las artes marciales en los beat'em up comenzó a disolverse para dar lugar a la pelea callejera más cruda y dura. En el año 1989, aparecieron tres títulos claves dentro del género: el primero, más cercano

Quedará en la infamia de la historia de los videojuegos lo sucedido con Final Fight y uno de los enemigos que podemos cruzarnos en nuestro camino: Hablo de Poison, un personaje que en la versión original japonesa es una mujer, pero que en la versión americana sufrió un cambio de sexo, alegando que se trata de un transexual. Esto es debido a que los americanos no toleraban la idea de que en un juego se pudiese golpear a una dama, sin importar que la misma avance hacia nosotros con la intención de molernos a golpes. Curiosa doble moral, porque para atizar a un transexual no hay problema



a sus fuentes, fue Final Fight, título que supiera darle fama a Capcom. Con una historia más particular (basada vagamente en el film Streets of Fire), este título nos coloca en el rol de Mike Haggar, luchador profesional, cuya hija es secuestrada (sí, algo recurrente en el género). Junto con Cody, el novio de su hija y Guy, un amigo de Cody, Mike decide hacer justicia por mano propia cual Liam Neeson, golpeando cuanto villano se le cruce en su camino. Final Fight presentó gráficos de gran calidad, acercando a toda una nueva generación.

El segundo título que nos compete, es uno que no necesita presentación: Golden Axe, de Sega, hizo acto de presencia ese año para conquistar el corazón de jóvenes y adultos amantes de lo medieval y lo fantástico. Tu misión, si deseas aceptarla, es la proteger el reino de Turia del malvado Death Adder y sus secuaces. Como en todo beat'em up que se precie, el villano ha capturado a un aliado tuyo, en este caso al rey de Turia y su hija. Para detenerlo, puedes encarnar al guerrero enano Gilius, al humano Ax o a la bella amazona Tyris. Una de las grandes novedades es el uso de la magia, ya que nos permite barrer con oleadas de enemigos a través de hechizos. Para ésto, incorpora un sistema de maná que se recarga a través de pociones.

Golden Axe inaugura a su vez un subgénero del beat'em up llamado Hack & Slash, dado el uso de armas de combate como método principal de ataque.

Pero 1989 también dio a luz a un tercer juego llamado River City Ransom, disponible en aquel momento, solamente en NES. Este título se trata de la tercera entrega en la saga Kunio-Kun (les dije que volverí-



amos a esta saga) y presenta un diseño particular, canicaturizado y más amigable que otros títulos de su género. Pero no se dejen engañar: River City Ransom (conocido en Japón como Downtown Nekketsu Monogatari) es uno de los juegos más violentos y complejos de su clase. Otra historia de rescate en la que no vale la pena ahondar, esta vez nos encontramos con una estructura nolineal y elementos de RPG. Los diversos escenarios pueden ser revisitados, y los enemigos vencidos nos dejarán dinero que luego podremos invertir en recuperar nuestra salud y mejorar nuestras habilidades.

Los años '90 vinieron con el auge de las consolas y los 16 bits, y asi fue que otra gran saga de beat'em ups solo disponible en forma doméstica nació: la famosa Streets of Rage (conocida en Japón como Bare Knuckle), cuyo primer título se lanzó al mercado en 1991. Abandonando de una vez todas las narrativas en torno a un secuestro, aquí nos ponemos en la piel de tres jóvenes oficiales de policia que con sus habilidades especiales, deciden devolver la paz a la ciudad venciendo al jefe mayor de la mafia. Entre otras novedades, este título incluyó finales alternativos, dependiendo de las decisiones que se tomen en el escenario final de una partida cooperativa.

En la segunda y última parte de este informe, las Tortugas Ninja llegarán para inaugurar los beat'em ups de 4 jugadores, un suceso sin precedentes. Luego la caída, el renacer de los beat'em ups, el presente y futuro del género, concluyendo en por qué los beat'em ups se han vuelto, como me gusta llamarlos "el resto de la esencia".

¡No puedo esperar hasta la próxima Games Tribune para contarles!

Existe un mito de que, para reducir costos en la producción de Golden Axe, las voces de los personajes fueron grabadas por convictos sentenciados a muerte, siendo la voz del enano Gilius la de un supuesto asesino llamado The Bloodaliser. Por supuesto, este rumor es falso. O eso queremos creer, ¿Verdad?. Sea como fuere ha sido y es uno de los rumores que más ha dado que hablar dentro de la particular historia de los videojuegos

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)



desarrolla: NIGORO · **distribuye**: steam/gog · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **edad:** 16+

La-Mulana

Una aventura encantadoramente difícil

La aventura de Mr. Explorer no duda en demostrar su encanto hasta abofetearnos en la cara con una endiablada dificultad y una extrema adicción a un título que nos consigue enganchar a pesar de las veces que muramos



La-Mulana es un juego con mucha solera. Creado en 2005 por los desarrolladores amateur NIGORO, los cuales realizaron un proyecto que en su superficie era un homenaje a juegos de MSX de los años ochenta, especialmente a “Maze of Galious”. Además, este homenaje se trasladó también en los gráficos, usando paletas de 16 colores y baja resolución. Otros guiños se podían ver en la secuencia inicial viendo un logo muy parecido al de carga de MSX e incluso uno de los instrumentos que el protagonista llevaba con él, un portátil MSX en el que cargábamos distintos cartuchos ROMs, con títulos de juegos reales, los cuales podían combinarse para producir varios efectos y concluir la aventura.

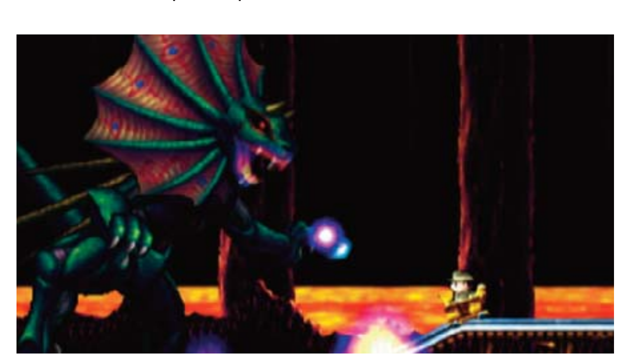
Tal fue su calado, que este título en exclusiva en japonés fue traducido por un grupo de fans y siete años después un remake con gráficos mejorados, música remasterizada y nuevos secretos. Hace poco fue su salida ofi-

Muchas mitologías están presentes en este título pero una de las más presentes es la egipcia, tanto en sus detalles como en alguna de sus melodías

cial en GOG pero desde el 15 de abril ha sido añadido al catálogo de juegos de Steam tras su paso por Greenlight.

A pesar de su estado de homenaje, La-Mulana presenta una historia realmente interesante que tendremos que ir averiguando por nuestra cuenta con los distintos escritos que encontraremos en las distintas mazmorras de la ruina así como los diarios de los distintos cadáveres que han fallecido, víctimas de los monstruos o de las innumerables trampas, en sus intentos de conquistarla. La historia cuenta las aventuras de Lezema, un explorador que siempre ha sido un tanto escéptico sobre la supuesta leyenda que apunta a que las ruinas fueron el origen de toda civilización, pero la curiosidad puede con él y se dirige a ellas sin saber que lo que encuentra allí hace que su escepticismo desaparezca y se enfrente con la verdad que ocultan aquellos restos.

La-Mulana fue creado por sus desarrolladores como una queja sobre la baja dificultad de los juegos en la época que fue creado (allá por el 2005), y el jugador puede darse de cuenta y sufrirlo a los escasos minutos de empezar el juego. Las trampas con las que nos cruzaremos en cada habitación, los múltiples secretos y puzzles en los que tendremos que quemar nuestros sesos para conseguir una solución, unido a una jugabilidad magnífica y a una estupenda sensación de mejora de nuestro personaje, ya sea con armas y objetos, crean una aventura plataformera que gustará a aquellos que echan de menos un juego como mandan los cánones.







Conclusiones:

La-Mulana es un juego exigente y eso no hay que olvidarlo. Aquellos que lo jueguen pensando que podrán completarlo en unas horas que se vayan por donde han venido y recapaciten. Es difícil, es retorcido, pero esa extraña adicción que crea gracias a su jugabilidad, sus puzzles y su acción demuestran porque este título han llegado tan lejos.

Por qué debes seguirlo:

Porque sabe homenajear aquellos títulos de las antiguas NES y MSX, porque sabe enganchar a pesar de su dificultad y porque ofrece horas y horas de diversión, en especial si quieres explorar estas ruinas al 100%.

Positivo:

- Los combates contra los jefes finales de cada mazmorra son frenéticos y espectaculares.
- La banda sonora acompaña al jugador gracias a su dinanismo.
- Todas las trampas y enigmas que aparecen en el juego son realmente originales.
- Multitud de secretos.
- Gran relación calidad/precio por 14 €.

Negativo:

- A algunos jugadores lo odiarán por su elevada dificultad.
- Caer continuamente en las mismas trampas es desesperante.
- La traducción al castellano no es perfecta, pero cumple con su cometido.

xavi martínez



perpetrado por: konami · **arma del crimen:** playstation 2 · **año:** 2004

McFarlane´s Evil Prophecy

Lo mejor, la portada

Es increíble como un artista de prestigio como Todd McFarlane malgasta su talento y mancilla su nombre en un juego como el que este mes os traemos al Rincón Abyecto ¿el peor juego de PS2? si no lo es, está cerca



Evil Prophecy trata de llevar a un juego estilo Dinasty Warriors el universo Monsters de Todd McFarlane. Y digo bien trata, porque no lo consigue en absoluto. Es un verdadero despropósito de principio a fin que a poco que hubiese algún tipo de filtro de calidad en Konami nunca debería haber llegado a las tiendas.

Fruto de una maldición y tal y como anunciaba una profecía, el mundo del juego ha sido invadido por seres monstruosos de todo tipo: dráculas, frankensteines, hombres lobos y demás criaturas de este tipo amenazan la vida tal y como la conocemos. Solo la actuación de cuatro héroes puede devolver la paz al mundo y es ahí donde entramos nosotros, si es que tenemos agallas, estómago y paciencia para hacerlo.

Y agallas, estómago y paciencia no por las terribles criaturas a las que deberemos hacer

Los últimos años de PS2 fueron sobresalientes con lanzamientos de gran calidad que llegaron a servir de excusa para Sony ante el retraso de PS3. No es el caso de Evil Prophecy

frente, agallas para "jugar" con uno de los peores sistemas de control que uno se puede encontrar en un videojuego que responde cuando y como quiere a nuestras acciones. Paciencia para hacer frente a los frecuentes bugs del juego que en ocasiones no permiten seguir avanzando en la aventura. Y estomago para tragar con un diseño de personajes y escenarios inconcebible para un videojuego que lleva en su nombre a uno de los mejores creadores de cómics de la historia de Marvel.

Alguien debió pensar en Konami que el tirón de McFarlane sería suficiente para colar un videojuego que no tiene por dónde cogerlo y que da la sensación de que se puso a la venta ante la proximidad de la nueva generación, que dejaría aún más en evidencia los apartados técnicos y artísticos de este Evil Prophecy.

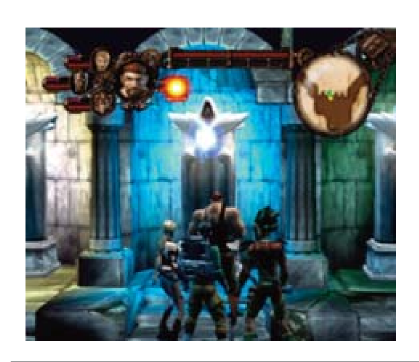
Escenarios vacíos y sin ningún tipo de interés, personajes con un modelado cutre y falto de cuidado, enemigos que se repiten hasta la saciedad, dientes de sierra que dan más miedo que las criaturas a las que tendremos que hacer frente, unas animaciones robóticas y antinaturales llenas de saltos bruscos, las peores texturas de la generación, un sistema de cámaras que tiene la habilidad de mostrar siempre el peor encuadre para la acción, ...

Ningún apartado se salva del nivel deficiente del juego. Del único que no podemos decir algo malo es del sonido. Y simplemente por qué no podemos decir nada, ya que prácticamente no existe. Algo tan importante en un juego de este tipo y ambientación (véase por ejemplo Castlevania) no se ha contemplado en Evil Prophecy. No hay música y los efectos de sonido son escasos y pobres. Alguien en Konami debió leer aquello de que si no puedes mejorar el silencio mejor que te calles, y visto el interés y talento que se puso sobre la mesa en este juego decidió seguirlo a rajatabla.

Un juego que debería ser motivo de una demanda colectiva de todos los que se dejaron su dinero en el mismo, y que se debería estudiar en los cursos de videojuegos como ejemplo de todo lo que no se debe hacer en este mundillo. No cuela ni como experimento serie B.







Conclusiones:

Madureira vs McFarlane. Todo lo bueno que tiene Darksiders es malo en Evil Prophecy. Su diseño a todos los niveles, su desarrollo, su jugabilidad, etc. Nada se salva en este verdadero truño del mundo del videojuego, candidato por méritos propios a cualquier lista de peores títulos de la historia que se precie.

jose barberán

NOTA: -8
truculento

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Hardware

Brother HL-2130

Durante años hemos tenido que padecer el dicho de que una impresora laser es cara y que lo mejor para el ámbito doméstico es la inyección de tinta. Sin embargo el rendimiento y su mantenimiento hacen que optar por esta fórmula acabe repercutiendo muy negativamente en nuestro bolsillo. ¿Y si la historia no es tal cómo nos la cuentan?



Laser monocromo al alcance de todos

Si os dais una vuelta por Facebook os encontraréis un grupo que reza: “La impresora es barata, pero la tinta la venden como sangre de unicornio”. Y razón no le falta. Las impresoras son la estupidez de Pichote, aquél que vendió el coche para comprar gasolina, trasladada al ámbito informático. Una realidad que incluso toma tintes Marxianos cuando nos encontramos con casos en los que es más económico cambiar una multifunción completa antes que dos cartuchos de recambio.

Un sinsentido que encima viene acompañado por unas exigencias de mantenimiento que no todos nos preocupamos por atender. Si no imprimimos en un mes, es muy probable que tengamos problemas con los cabezales. Volverlos a poner en funcionamiento produce un gasto de tinta. Y para colmo un cartucho rara vez supera las 300 impresiones. Muchísimas menos si el uso es esporádico. Esto eleva cuantiosamente el precio de impresión. ¿Y qué solución tomamos?

Lo primero de todo, quitarnos los prejuicios. A día de hoy cualquier impresora que hay en el mercado ofrece una calidad de impresión aceptable para el consumidor. No hace falta perderse en dpi. Todo es muchísimo más mundano. Y para colmo, por el mismo precio que nos va a costar dos cartuchos de tinta para nuestra multifunción (o menos), podemos dar el salto y optar por una impresora láser. Monocromo, sí, pero capaz de dividir el precio de impresión por 100 y olvidarnos de los problemas de-



rivados.

Brother, toda una institución en fabricación de impresoras nos adentra en la impresión láser sorprendente y con unas prestaciones muy por encima de cualquier multifunción de tinta convencional. Entre sus virtudes destaca su rapidez, tanto de la primera impresión (apenas 10 segundos desde el encendido), como de ritmo de trabajo, ya que alcanza con soltura las 20 páginas por minuto con una cobertura del 5%, el estándar de un documento de texto.

A pesar de lo aparentemente sencillo de su presentación, cuenta con lo indispensable para soportar una carga baja-media de trabajo, entendiendo como media 12.000 páginas impresas mensuales, muy lejos de lo que en cualquier hogar puede aspirar. Obviamente con un ritmo de impresión normal no vamos a alcanzar nunca estos niveles, por lo que optar por un modelo superior responde únicamente a cuestiones personales. Objetivas, más que suficiente.

Pero adentrémonos donde realmente nos duele, el bolsillo. Como hemos indicado, el rendimiento de una impresora de inyección de tinta ronda en condiciones óptimas las 300 impresiones. Pero ya hemos indicado que rara vez, y a no ser que las hagamos del tirón, vamos a conseguirlas. Una impresora láser no usa cartuchos. En su defecto emplea tóner y tambores. El rendimiento de un tóner se sitúa en torno a 2500 impresiones. Esto puede llevarnos al equívoco de pensar que si un cartucho de inyección nos resulta un atraco, un tóner tiene que ser algo justificado por el que pedir un crédito. ¿Y si os decimos que un tóner para este modelo concreto apenas supone un desembolso de 17€? El único coste al margen es el de cambiar el tambor cada 18.000 impresiones. Podemos encontrarlo por unos 30€.

Para completar el modelo, incluye cuatro leds de estado (listo, error, tóner y tambor). Tampoco necesitamos más.



Al margen, y como podéis ver en la imagen superior, la carga se realiza desde un depósito capaz de almacenar 250 hojas y una ranura de alimentación desde la cual podemos imprimir sobres.

El equipo llega casi listo para funcionar. Incluye un tóner a un tercio de carga (700 copias), y el software necesario para poder configurarlo perfectamente. En apenas 5 minutos y usando para la prueba el Sistema Operativo Windows 7 64bits lo teníamos ya operativo. Pero como hemos dicho, solo llega casi, ya que inexplicablemente el pack no incluye el necesario cable de conexíon usb-impresora para poder funcionar. Desconcierta no incluir un cable de apenas 3€ de precio y que resulta vital. pero como ya hemos detectado últimamente, es una decisión que no solo atañe a Brother.

Sin embargo no todo es del color de rosa. Como contraprestación nos encontramos que es muy ruidosa. Lamentablemente es un hándicap que afecta a todos los modelos láser, sea el fabricante que sea.

Obviamente si queremos optar por impresión láser en color tenemos que doblar la inversión, pero siempre vamos a encontrar, sea el formato que sea (blanco/negro, color, fotográfico), una mejor relación precio-impresión dentro de las láser que en la inyección de tinta. Y con resultados muy similares o directamente superiores.



Especificaciones

- Láser monocromo
- Procesador 200Mhz
- Dimensiones: 368x360x180
- Peso: 6,7 kg
- Memoria 8MB
- Resolución 2400x600
- Depósito 250 hojas
- Entra multipropósito
- Salida 100 hojas
- Conexión USB 2.0
- Compatible con:
    - Windows
    - Linux
    - Mac
- Ruido: 53db
- Reposo: 31db
- Consumo: 421W
- Reposo: 65W
- Stanby: 1W
- No imprime a doble cara
- No incluye cable de conexión

Valoración de GTM



Precio

53,00€

gonzalo mauléon

Veredicto

Es muy complicado encontrar una mejor relación calidad-precio dentro de impresoras láser monocromo. Está entre las tres más baratas del mercado y llega respaldada por una marca que ya ha dado sobradas muestras de su calidad en impresoras. Con una inversión mínima, vamos a contar en casa con un equipo casi profesional y del que no nos tenemos que preocupar por si la tinta se seca o por el estado de los cabezales.

No solo Juegos

Oblivion

Las mentiras de un futuro apocalíptico



Oblivion, dirigida por Joseph Kosinski, responsable de Tron: Legacy, nos cuenta la historia de un futuro apocalíptico donde las creencias de la guerra son cuestionadas y la humanidad se pone en jaque una vez más. A pesar de que el argumento no resulta sorprendente, la película en sí lo es. Ayuda mucho a disfrutarla que seas un fan de la literatura de ciencia ficción de la que hay muchos exponentes, pero sin duda, el tándem Cruise-Freeman ayuda a que Oblivion sea la película que es.

Visualmente es una película espectacular llegando a rivalizar con otras grandes del género gracias a sus planos desérticos, pero los actores son los que llevan esta película por buen camino. No sólo Tom Cruise y Morgan Freeman, a pesar de que este último no aparezca tanto en la película, hacen un gran papel, Olga Kyrulenko y Andrea Riseborough, los principales papeles femeninos acompañan a los dos grandes actores a lo largo de la película, consiguiendo que Oblivion resulte entretenida a la par que intrigante. Hay momentos en los que la película se hace pesada y da la sensación de que se estira demasiado para lo que quieren contar, pero gracias a las sorpresas que nos depara la película, la acción y la actuación de todos y cada uno de los actores, la convierten en una película 100% recomendable.

Brújulas que buscan sonrisas perdidas

Sonrisas y lágrimas

Nunca llegaré a entender la pasión de Albert Espinosa por los títulos largos pero tras el éxito de *"Si tú me dices ven lo dejo todo... pero dime ven"* llega esta nueva novela donde el autor pretende dar un nuevo sentido a las segundas oportunidades.

Contándonos la historia de Ekaitz, mujer marcada por el amor de madre, de hija, de mujer; y las desgracias de las enfermedades, los accidentes y la muerte, la cual mantiene una relación bastante tortuosa con su padre, un ex-director de cine, con el que se juntarán las diversas historias que protagonizarán los personajes, siendo el Alzheimer que padece este el marco central del libro.

El estilo de Espinosa es sencillo, fácil de leer y sabe llegar como nadie a jugar con nuestros sentimientos y frente a todo el drama que pueden padecer estos personajes, siempre encuentra un pequeño hueco para esa espontánea sonrisa que tanto necesitamos de vez en cuando.

Llega nuestra dosis de ocio con una pelicula, un libro y un grupo musical

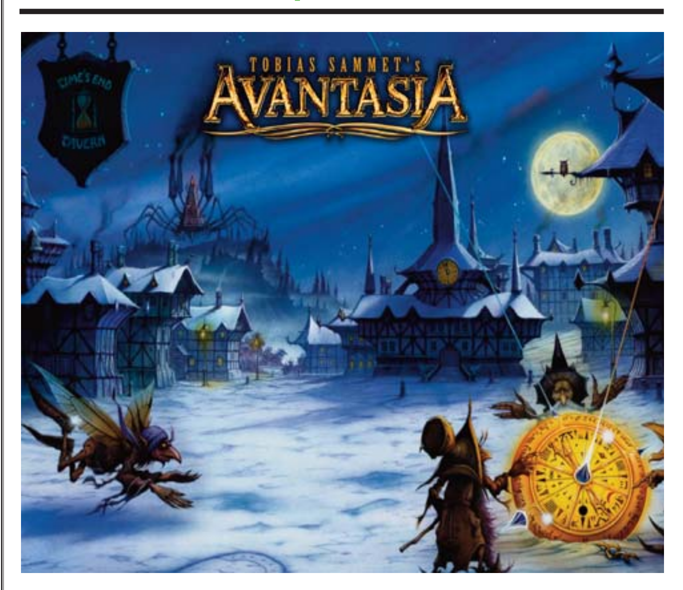


Este tipo de escritura, sencillo y ágil, y argumentos dramáticos son los puntos base de la obra de Espinosa y es evidente que consigue fácilmente que sus lectores disfruten con sus libros. Jugando con los recuerdos de los protagonistas se llega a esa conexión con el lector para que se sienta identificado con los personajes mientras van pasando las páginas.

Espinosa es un maestro de la sensibilidad y del tratamiento de las emociones. Un maestro que pone todos sus recursos al servicio del disfrute del lector sensible que busca este tipo de obras y esperemos que sea así durante mucho tiempo. Aunque no pueda quitarse esa pasión por los títulos largos.

Avantasia

El misterio del tiempo



"The Mystery of Time" es el nuevo disco de Avantasia, grupo liderado por el polifacético Tobias Sammet, vocalista de Edguy. Este grupo de power metal siempre se ha visto influenciado por la ópera y tras la portada que nos puede llevar a pensar en un cuento de navidad no podemos estar más equivocados.

Los diez nuevos temas que componen el disco, doce si adquirimos la edición especial, van como siempre del metal más cañero hasta las baladas más preciosas, destacando por encima de todas el maravilloso *"Savior In The Clockwork"*, un tema de más de 10 minutos de duración donde Sammet saca todas sus armas para crear uno de esos temas que pasarán a ser los más recordados del grupo o el genial *"Spectres"*, tema de apertura del disco.

Para este trabajo, Tobias Sammet ha contado con la colaboración de grandes nombres en el panorama musical como Joe Lynn Turner, ex-miembro de Deep Purple; Michael Kiske, ex-Helloween; Bruce Kulick, ex-KISS entre muchos otros y muy especialmente, ha contado con la colaboración para grabar este trabajo de nada menos que de la German Film Orchestra Babelsberg.

Un trabajo muy recomendable y probablemente el mejor de todos los de este supergrupo que es Avantasia.



Fifa 14

Fútbol total

Como cada año, el género balompedístico comienza a preparar su particular pretemporada. Por este motivo, EA ha querido ofrecernos un "pequeño" avance de lo que traerá la siguiente entrega de la franquicia FIFA.

El pasado 10 de abril, EA convocó a todos los medios españoles y portugueses para dar a conocer los primeros detalles de FIFA 14. Para ello escogieron uno de los estadios más emblemáticos del Deporte Rey, el Santiago Bernabéu.

En dicho evento, tuvimos el honor de contar con Nick Channon y Sebastián Enrique, Lead Producers de FIFA para PS3, Xbox 360 y PC. Los cuales nos desgranaron las nuevas mecánicas de juego que contendrá esta nueva entrega con una única pero difícil premisa, hacernos disfrutar con cada jugada y sobre todo, algo que todavía se



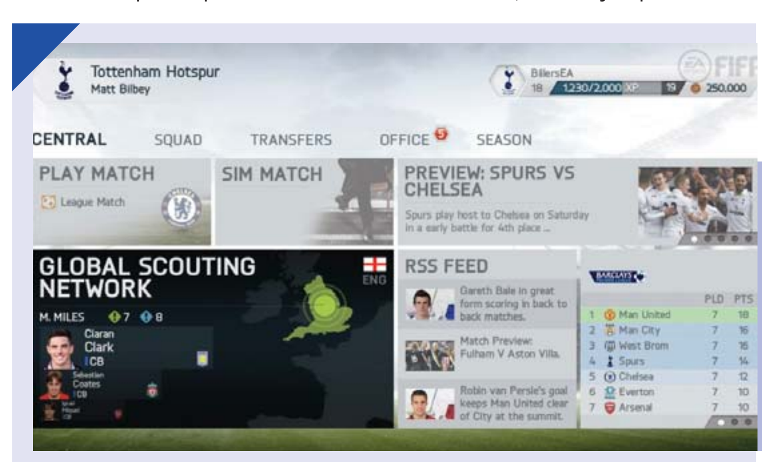
Proteger el balón nos dará ese plus para poder encontrar una solución viable a la hora de elaborar nuestras jugadas

antoja complicado, hacernos vibrar con cada gol que logremos conseguir, para que lleguemos a disfrutar al mismo nivel que cuando lo hace nuestro equipo favorito en la vida real.

Para hacer esto posible, hay que contar con una serie de factores que nos lleve al éxtasis de anotar después de haber elaborado una jugada digna de ello, y estos son los que se quieren introducir. EA quiere que todo esto en FIFA 14 sea lo más real posible, y por ello sus principales novedades están en aumentar el realismo de las jugadas, así como los movimientos tanto con balón como sin él y por supuesto mejorar la IA de los jugadores, tanto los del contrario como los de nuestro propio equipo.

Así pues, uno de los grandes pilares en los que se basará el título es el dar la prioridad al "fútbol creativo"; como ejemplo de ello, los creadores hicieron mención al modo de juego del FC Barcelona o la Selección Española. La anticipación de las jugadas, los movimientos con y sin la pelota, la paciencia para elaborar la jugada y, sobre todo, llegar a finalizarla son las credenciales de esta nueva propuesta jugable.

EA se ha tomado muy en serio las quejas que tenían los usuarios, los cuales veían que



La interfaz mantiene la misma estética que caracteriza a la franquicia, todo estará bien visible

toda la jugabilidad se basaba en partidos de ida y vuelta, sin dar importancia al centro del campo, y goles de ejecución sencilla.

Pues parece que eso va a quedar atrás. Como ya hemos contado, la elaboración de la jugada previa al gol será lo que haga que consigamos alcanzar ese preciado premio. Tendremos que buscar lo huecos en el rival, mover el balón de un lado a otro hasta poder crear los espacios que permitan que nuestros atacantes dispongan de oportunidades ventajosas que nos lleven a inclinar la balanza de nuestro lado. Aquí es donde entran dos nuevos factores que hacen que se le dé mayor realismo.

El primero de ellos es "Sprint dribble turns", que hará que nuestro jugador pueda moverse de forma más fluida, con giros en carrera más naturales y rápidos, dejando de lado el movimiento robótico y forzado que hacían los cambios de dirección de 22,5º de su antecesor.

El segundo apartado es la inclusión de los "Variable dribble touches" que hacen que el toque sea imperfecto cuando llevamos el esférico en carrera, y unas veces se nos pueda ir más adelante que otras, tal y como sucede en la vida real. Esto irá ligado a las habilidades de cada jugador, ya no irán todos con la pelota “cosida” al pie.

Continuando con los movimientos individuales, hay que destacar la introducción de poder proteger el balón yendo en carrera. Ese movimiento que estamos hartos de ver en cada partido de TV, por fin se ha implantado dentro del juego de una manera natural y cómoda para el jugador. Con sólo apretar el gatillo izquierdo podremos realizarlo, dándonos esa pequeña ventaja para no perder posesión y poder aguantar unos segundos a la espera de un compañero.

Para finalizar este apartado,

La nuevas animaciones harán que sepamos cual será la trayectoria del esférico



hay que nombrar el nuevo movimiento defensivo "Second chance tackle", algo así como un segundo intento de robo de balón. Si por ejemplo tenemos al delantero delante de nosotros y pulsamos el botón correspondiente para meter el pie y el contrario no lo pierde, tenemos la posibilidad de pulsarlo nuevamente para intentar un segundo robo del esférico con el pie contrario.

En cuanto a la IA, contará con mejoras tanto en ataque como en defensa.

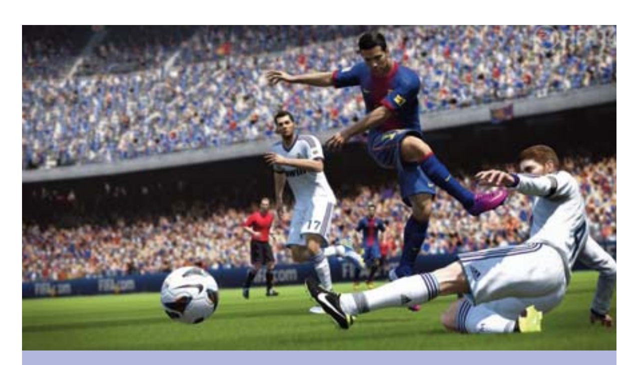
Defensivamente, nuestros jugadores procesarán la jugada en varios frames, pudiendo "predecir" qué va a pasar y anticipándose a los movimientos del contrario cubriendo a los que se podrían quedar desmarcados, algo que no se hacía en anteriores entregas y que hacía que muchas veces te dejasen "vendido".

En cuanto a la IA de ataque, ahora podremos pasar balones a un delantero centro que aguante bien el balón de espaldas esperando a que lleguen los compañeros y así pasar la pelota (muy del estilo de Ibrahimovic). Los desmarques de los delanteros en la línea de fuera de juego también se han mejorado, tratando que sean ahora más reales: podremos realizar una finta para deshacernos del defensa mientras nos marca para recibir el pase al hueco y quedarnos solos ante el portero.

Para finalizar, se ha introducido el "Pure Shot", que pretende dar mayor realismo a los disparos y las animaciones de los jugadores, de los que veremos cómo adaptan su cuerpo para realizar dicha acción. Ya no tendremos dudas de por qué se ha fallado ese tiro, como pasaba en anteriores ediciones algo que llegaba a desesperar.



La IA se ha mejorado enormemente, ahora tendremos apoyo real de nuestros compañeros tanto en ataque como en defensa



El "Second Chance Tackle" nos dará una nueva oportunidad para arrebatarle el balón a nuestro rival, aún así no será fácil

Valoración:

EA ha escuchado a sus usuarios, Las nuevas mecánicas de juego harán que disfrutemos de arte balompedístico como si fuera en la vida real.

Muchas innovaciones, y las que faltan por saber, que esperemos que cumplan con las expectativas y hagan crecer en realismo, calidad y diversión a una de las franquicias más representativas del género.

Así pues tendremos que esperar a ver más detalles sobre otros apartados del juego. Pero, si todo sale como debe salir, esta nueva entrega promete hacernos sentir la pasión de las tardes-noches en los campos de fútbol.

jorge serrano





Grid 2

A la búsqueda del mejor piloto del mundo

Se ha hecho de esperar pero en mayo podremos probar la secuela de uno de los juegos de conducción más valorados de esta generación. Codemasters, centrada totalmente en este género, ha puesto toda la carne en el asador

Si bien el juego del que hablaremos a continuación se llama "Grid 2", la saga tiene mucho más recorrido. Será la novena entrega de la saga de Codemasters "TOCA Race Driver". Desde Grid la saga recibió un lavado de cara y un cambio de rumbo importantes.

Grid fue un juego de carreras que resultaba muy divertido con un apartado técnico y un sistema de desperfectos muy destacables.

"Race Driver: Grid" perdió la mayor parte del componente de simulación que tenía sus antecesores, siendo un juego más directo y arcade. A pesar de esto,



El nivel de detalle en el modelado y en las físicas de cada vehículo pretende ser uno de los apartados más fuertes de este título

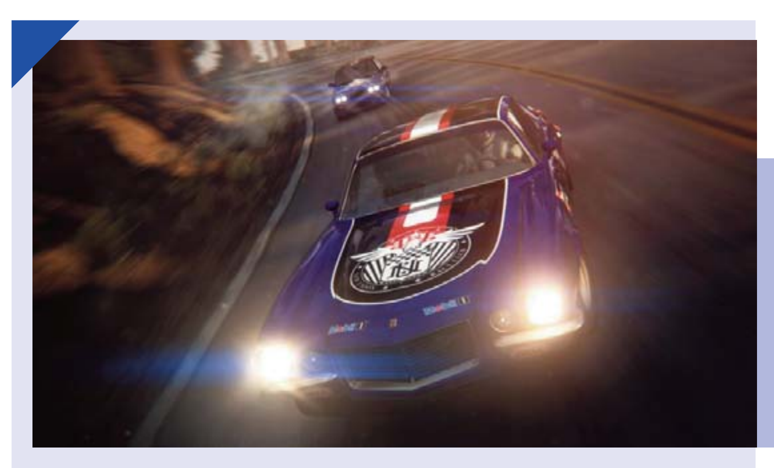
en general fue un juego que causó una gran impresión tanto por sus gráficos, muy buenos en su época, como por las físicas y la divertida jugabilidad.

Y cuatro años después tenemos a escasas semanas el lanzamiento de su esperada secuela, Grid 2.

De alguna forma este Grid 2 pretende ser lo que los desarrolladores hubieran querido que fuera Grid ya que pese a ser éste último un gran juego de conducción dada lo poco avanzada que estaba la generación cuando se lanzó hubieron algunas limitaciones que no pudieron solventar.

De ese modo, con el objetivo en mente de resarcirse y mejorar todos y cada uno de los apartados de ese antecesor, nace Grid 2.

Grid 2 tendrá un modo para un jugador en el que iremos abriéndonos paso en el mundo del automovilismo en una nueva competición mundial cuyo objetivo es hallar el mejor piloto del mundo. Esta competición es totalmente heterogénea, abarcando estilos y pilotos de todas las clases pues su objetivo es encontrar el mejor piloto de todas ellas. Algo así como una



El realismo en las colisiones y el daño que provocan en el vehículo sigue siendo de primer nivel

mezcla de todas las variaciones que hay en cuanto a competiciones automovilísticas. Con eso en mente creó Patrick Callahan, un importante inversor, la World Series Racing, la competición en la que participaremos en el videojuego.

Se le ha querido dar un cierto peso a este modo de un solo jugador, cuya campaña podría alcanzar las 30 horas.

Otro apartado importante que ha sido mejorado en esta secuela ha sido la inteligencia artificial. Ahora tendrán 60 habilidades distintas de conducción con lo que veremos las diferencias en el estilo de conducción de los distintos pilotos y en como afrontan las carreras. Nos lo pondrán lo más difícil posible.

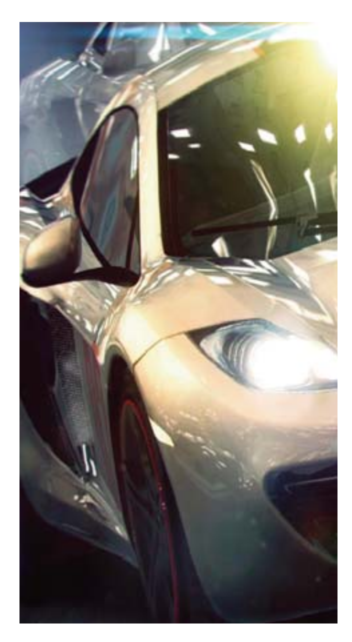
Se ha profundizado también en uno de los apartados que diferenció a Grid con respecto a su competencia. Hablamos del gran detalle en el daño que pueden recibir los coches, siendo plasmado perfectamente en el lugar donde reciben el golpe y afectando de igual manera a la conducción del vehículo. No solo recibirá daños y podrá desprenderse cualquier parte del chasis sino que además esas piezas no desaparecerán del asfalto con el consecuente peligro en las sucesivas vueltas.

Se añadirá también opciones de personalización de los coches más allá de los meros arreglos estéticos. Evidentemente no alcanzará el nivel de detalle de simuladores puros como pueden ser los Gran Turismo pero se quiere añadir ciertas opciones de cambios mecánicos en el automóvil.

Por otra parte, disfrutaremos de carreras en los circuitos más diversos, ya sea cerrados, urbanos, de tierra... De Chicago a Barcelona, habrá una buena cantidad de escenarios en diferentes partes del mundo con un detalle presumiblemente muy bueno.

Otro aspecto que ya destacó en su momento y que ha sido mejorado es el apartado gráfico.

A nivel gráfico, prácticamente ha alcanzado el tope de esta generación de consolas



Realmente, a juzgar por las imágenes y vídeos, es bastante difícil tener mayor calidad con los recursos disponibles. Los efectos lumínicos, las sombras y las texturas son muy buenas y además todo parece ir con sobrada fluidez. Esto sumado a las convicentes físicas hace que el aspecto general sea realmente bueno.

En cuanto a la cantidad de coches incluidos, hay una variada selección de conocidas empresas como BMW, Ford, Subaru o Pagani. En cualquier caso no habrá una cantidad enorme de vehículos pero se asegura que los que estén tendrán un gran nivel de detalle en todos los aspectos, habiendo marcadas diferencias de uno a otro.

Grid 2 tendrá un completo multijugador online para hasta doce jugadores aunque también existe la posibilidad de multijugador local con pantalla partida.

Este multijugador vendrá con una plataforma llamada Race-Net que incluirán desde ahora todos los juegos de conducción de Codemasters y que nos permitirá compartir nuestros mejores tiempos con los amigos que tengamos en la red. También nos planteará eventos y desafíos semanales y hará posible subir repeticiones a Youtube y compartirlas por distintas redes sociales.

Como añadido interesante está el sistema de clasificación de jugadores que demarca según si sueles conducir arrollando a otros coches o si intentas no tener contacto con el resto de los vehículos. De esa forma podemos elegir que clase de carrera queremos tener en función de los rivales sin necesidad de "prohibir" o penalizar directamente esos choques.



Aunque el juego incluirá un completo multijugador, no se han olvidado de incluir un modo de un jugador con bastante recorrido



Habrán pistas de todo tipo y en multitud de lugares del mundo. En circuito cerrado, urbano o incluso sin asfaltar. No faltará variedad

Valoración:

Grid ya fue en su momento un gran juego de conducción, muy divertido, con un motor de físicas y unos impactos muy conseguidos y en general un apartado técnico impecable.

Grid 2 partiendo de esa base tratará de mostrarnos todo lo que ha avanzado la saga en estos cuatro años, tanto técnicamente como a nivel de jugabilidad.

Codemasters, volcada ahora exclusivamente en los juegos de conducción, ha utilizado la experiencia de los últimos años con F1 y Dirt con el fin de crear un videojuego impecable en todos los aspectos.

Pronto podremos ver hasta qué punto han alcanzado esos objetivos.

octavio morante

Young Justice: Legacy

La joven Liga de la Justicia también tiene juego

Videojuegos y comic son dos formas de expresión que casan sorprendentemente bien si se hacen las cosas como es debido. Young Justice: Legacy llega con intención de atraer no solo a los fans



La crisis creativa de Hollywood parece haberse extendido a los videojuegos también.

Decir cosas así hace que sonemos muy profesionales e intelectuales, pero lo cierto es que cada vez más, se tira de obras impresas como medio de inspiración para la creación de un nuevo juego.

Los cómics siempre han sido un filón. No todo empezó con la serie de Arkham Asylum y el más reciente Arkham City. Mucho antes pudimos disfrutar de joyas como los Spider-Man, X-Men o Batman de Megadrive, el Children of the Atom the Saturn y algunos más que se salvan de un número inmenso de "juegos de cómics".

Este no es el caso que nos ocupa, porque Young Justice: Legacy no es un juego basado en un cómic.

Es un juego basado en una serie basada en un cómic, y además una serie que adapta perfectamente el espíritu, personalidad, esencia e historia de una barbaridad de personajes, pero haciéndolo con estilo y sin tratar de reinventar la pólvora, y es a partir de dicha serie que se ha creado este juego, con el objetivo de explicar los acontecimientos sucedidos entre las dos temporadas.



Acción sin límites en un "beat'em up" protagonziado por los jóvenes héroes que se criaron bajo la tutela de los grandes

A punto de perderse en el limbo de las cancelaciones, Young Justice: Legacy saldrá en las principales plataformas en verano de este mismo año empleando el "Beat'em up" como género ideal.

Sus creadores han esgrimido argumentos tales como que se amolda mejor al ritmo de la acción y que también habrá variedad de situaciones jugables a porrillo, como puzzles y plataformas.

Los protagonistas del juego son aquellos jóvenes héroes que hemos visto siempre como ayudantes de héroes más importantes, como Robin, en el caso de Batman, Superboy con Superman, Kid Flash con Flash... Jóvenes héroes que más tarde se convertirán en leyendas por derecho propio, como Nightwing, Batgirl, Artemis o Arsenal.

Gráficamente este título no tiene aspecto de destacar. Los modelados son muy infantiles, tratando de asemejarse a los dibujos de donde proceden, aunque son demasiado "cuadriculados" para mi gusto. Es el típico juego en el que no se sabe dónde acaba la estética adrede y dónde empieza el fallo gráfico... no sé si me entendéis. También es cierto que está dirigido a un público mucho más infantil del que en realidad podría si luciera un estilo gráfico más

Nightwing, Superboy, Miss Martian, Kid Flash, Robin, Batgirl y Artemis. Empezaron como los jóvenes ayudantes de Batman, Superman, Detective Marciano, Flash...

parecido al Injustice.

La historia del juego nos sitúa justo después de la primera temporada de la serie, en la que los héroes más poderosos de la tierra (los adultos) fueron reprogramados momentáneamente para aterrorizar a un planeta entero y

Este juego viene a narrar los sucesos ocurridos entre las dos temporadas, que en la serie son unos cinco años

fue tarea de la joven liga de la justicia tratar de detener a sus mayores. A sus maestros.

Tras ese periodo de 18 horas al servicio de algunos de sus mayores enemigos, ambos equipos se alían para buscar a los responsables de ello y más concretamente, para tratar de averiguar cómo han podido hacer algo así.

En el rincón azul están los héroes que ya he mencionado, mientras que en el rincón rojo nos encontramos con villanos de primera línea como Luthor y Acertijo, con otros menos conocidos pero igual de letales como Bane y Black Manta, y otros que a la mayoría ni les sonará, como Blockbuster, Jade o Sportmaster.

La acción se irá dividiendo en fases dedicadas a cada uno de estos villanos a los que tendremos que enfrentarnos en equipos de 3 héroes, de los cuales controlaremos a uno y dos compañeros más a los otros dos. Si jugamos en solitario, la IA se encargará del resto.

Además, cada personaje que escojamos tendrá habilidades específicas que serán exclusivas de dicho protagonista (así como golpes que requieren la ayuda de uno de nuestros compañeros) garantizando así que la experiencia jugable sea rica y variada.

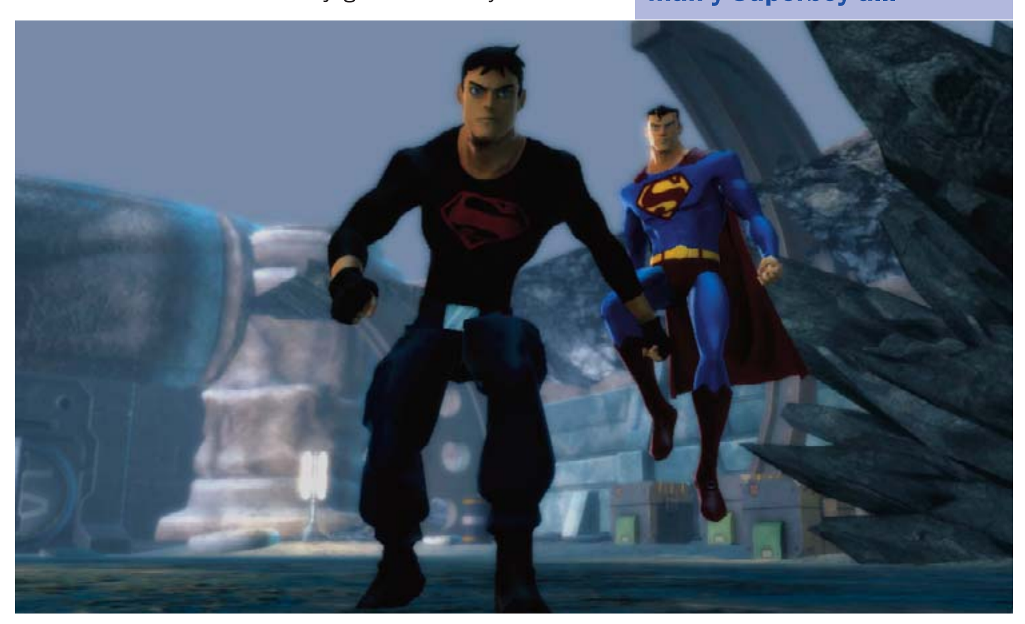
Se ve que la Justicia está de moda

Entre el nuevo Injustice: Gods Among Us (analizado en esta revista un poco más adelante), los juegos de la serie Arkham (y el recien anunciado Arkham Origins) y este Young Justice: Legacy, se pueden apreciar dos cosas:

1 - Que DC está teniendo mucho más éxito que Marvel a la hora de trasladar sus creaciones a videojuegos resultando en un producto de calidad innegable.

2 - Que lo de hacer justicia es algo que nunca parece pasar de moda, teniendo en cuenta que la mayoría de los grupos de dicha compañía tienen la palabra "justicia" en su nombre.

Esta vez los "ayudantes" serán los héroes mayores. Robin podrá llamar a Batman y Superboy a...











El estilo gráfico prácticamente calca los dibujos de la serie y, al igual que en esta, la animación y la acción van de la mano

Además el guión ha sido desarrollado por los propios productores de la serie, asegurando una coherencia total entre el juego y la historia original.

Todo apunta a que en el apartado jugable no habrá ningún tipo de sorpresas, y que tendrá un control parecido al juego de Marvel "Ultimate Alliance".

No obstante, y aunque la jugabilidad del título sea excelente, cuenta con una gran baza en su contra: su look infantil que destila, mucho más que la serie de la que viene.

Apenas hay más información y ni siquiera sabemos si saldrá en formato físico o sólo como descargable, pero sí que aparecerá en las principales plataformas, y para PC.

El equipo liderado por Nightwing está a punto de hacer su aparción en el mundo de los videojuegos con un título que no parece hacer mucho ruido. Veremos qué pasa al final.

Valoración:

La que posiblemente sea la mejor serie de animación de superhéroes de los útimos años, siguiendo la costumbre de DC Comics, aterrizará en unos meses en PS3, XBOX 360, Wii U y PC con un juego ideal para el espíritu de dicha serie.

Aunque sería estupendo que heredara una estética más parecida a la de otros juegos de DC, es innegable que pretende ganarse al público más juvenil a pesar de la "seriedad" de la que hace gala la serie orignal.

Esperaremos ansiosos ver en qué se acaba convirtiendo este juego que a punto estuvo de desaparecer.

rodrigo oliveros

FxFútbol

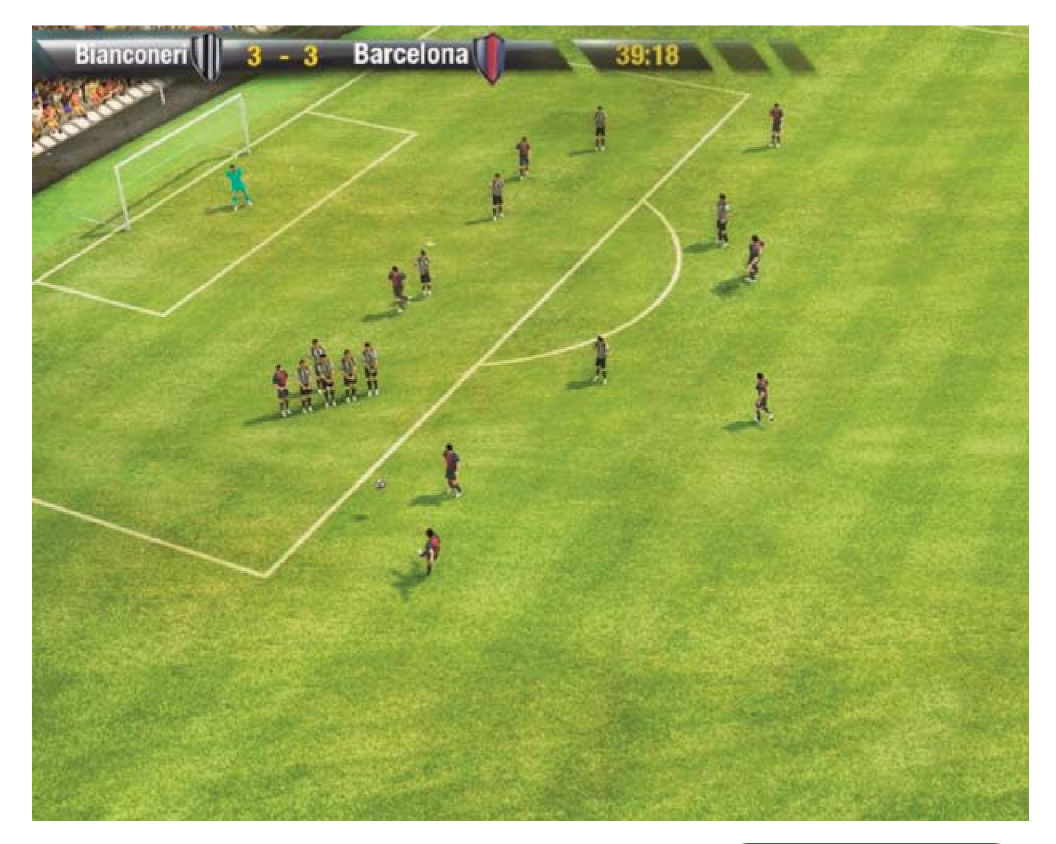
El retorno de PCFútbol

Obviando las fallidas entregas por parte de Gaelco, hace ya más de 12 años del lanzamiento del último PcFútbol. Demasiado tiempo para una franquicia que nos hizo pasar horas y horas de diversión frente a nuestros monitores

Reconozco que yo fui uno de aquellos chavales que pasé horas y horas frente a los PcFútbol de Dinamic en la década de los noventa. Llegué incluso a fotocopiar un terreno de juego con la cuadrícula propia del título para diseñar la táctica que me haría ganar la Liga con un equipo ascendido desde 2ªB. Desde su desaparición he jugado a varios simuladores de manager, pero ninguno ha logrado calarme como aquellos juegos, el Football Manager me parece excesivamente complejo, la gestión de los FIFA o Pro demasiado sencilla, y otros simuladores no me proporcionan



FX ha apostado por un simulador de manager futbolístico "sencillo, divertido y espectacular". Son las premisas sobre las que se ha creado FxFútbol



la diversión del videojuego de Dinamic.El relanzamiento de la franquicia (ahora con el nombre FxFútbol) va dirigida a jugadores como yo, a aquellos que buscan un manager de fútbol directo y divertido, sin tantas opciones y posibilidades como ofrece el rey Football Manager y con un claro enfoque a la gestión deportiva y económica del equipo y no tanto en los aspectos accesorios del mismo.

Tras FxFútbol está el equipo que desarrolló los PcFútbol de Dinamic, conocen el producto y saben de la dificultad de crear un título de este tipo, en el que cualquier decisión debe tener repercusiones y aspectos aparentemente inconexos afectan a una misma variable. El equilibrio es la clave del éxito, y lograr el equilibrio de tres variables es mucho más complejo que lograrlo para dos y así exponencialmente con todos los apartados a controlar en un simulador de este tipo. Por ello, y teniendo en cuenta que lo que va a llegar en mayo a las tiendas es solo una versión 1.0, han optado por apretar en lugar de abarcar mucho. Por ello, no encontraremos algunas de las opciones que ya teníamos en las últimas entregas de PcFútbol como la construcción del estadio o la posibilidad de gestionar las ventas en el mismo. A cambio encontraremos algunas novedades que pueden llegar a ser muy interesantes de cara al resultado final del juego.

La primera de ellas es la introducción de rendimiento, el

Un retorno largo y difícil

Los PCFutbol de Dinamic fueron lanzados desde 1992 hasta 2001, año en el que cierra Dinamic Multimedia. Gaelco se hace con los derechos y saca al mercado 3 ediciones más de 2005 a 2007 publicados por Planeta DeAgostini (OnGames) con una calidad muy por debajo de los originales.

FxFutbol supone el retorno del equipo original y el espiritú de aquel simulador que nos hizo pasar horas y horas diseñando estrategias balompédicas.



Las Pro-Cards prometen revolucionar el sistema de juego de la franquicia. Buscar el equilibrio será más importante que nunca

devenir del jugador sobre el campo no va a depender solo de aspectos habituales como velocidad, defensa o tiro. La realidad es que hay jugadores que rinden por debajo de la calidad que atesoran y otros en cambio parecen mejores de lo que en realidad son, la estadística de rendimiento trata de recoger todos los factores que no son cuantificables de otro modo e intervienen en el resultado dell jugador, el que esté jugando en su posición natural o no, el que haya otro jugador en su posición y se sienta desplazado, jugar junto a una estrella que lo libere de carga y presión rival, etc.

Junto al rendimiento se introduce el concepto de Pro-Cards, cada jugador tendrá asignada una de ellas (estrella mundial, veterano, promesa, etc.) que aporta una serie de ventajas e inconvenientes a su juego individual y al conjunto del equipo. Hay que tratar de compensar todos ellas dentro de la plantilla y dentro de la alineación de cada partido. Un equipo lleno de estrellas puede resultar menos competitivo que otro en el que algún veterano aporte su saber estar y unos cuantos jóvenes traigan la ilusión y hambre de victoria tan necesarias en cualquier deporte. El sistema de Pro-Cards será totalmente dinámico, y así una estrella mundial puede perder su estatus si no juega habitualmente o hay otro jugador en el mismo equipo que ejerce como tal y una promesa puede alcanzar a lo largo de la temporada una carta de estrella a base de goles, victorias y buenas actuaciones. Como la vida misma.

Uno de los grandes pilares sobre los que se asentó el éxito de los PcFútbol fue sin duda un interface de usuario muy cuidado, el jugador disponía de una gran cantidad de opciones, pero estaban distribuidas de un modo tan ordenado y acertado que no llegaban a abrumar siquiera al que llegaba nuevo a la franquicia, algo que sí ocurría con otros simuladores de la época. Los tiempos han cambiado, pero la filosofía de los creadores del juego sigue firme en ofrecer un sistema de menús y pantallas que permitan visualizar toda la información del juego en un entorno lo más sencillo y práctico posible, para ello se ha desarrollado lo que FX Interactive llama Sistema TMI, un entorno dinámico en el que se mostrará en todo momento la información más relevante y permitirá acceder al resto de datos de un modo directo y ordenado.

Cuenta Pablo de la Nuez, productor de FxFútbol, que uno de los contenidos a los que más vueltas se le ha dado ha sido el sistema de visualización del partido. No es posible mostrar los 90 minutos reales y todo lo que sea comprimir ese tiempo lleva a que el juego no se desarrolle en tiempo real. Han encontrado la solución en lo que denominan eCAM, el PC simulará el partido internamente y mostrará a modo de resumen televisivo las mejores jugadas y momentos más importantes. Esta simulación la podremos interrumpir en cualquier momento para hacer cambios de jugadores o táctica y a continuación seguir el partido.

Y llegamos al tema más espinoso del avance, e la linea de mejor apretar bien que no abarcar mucho, FxFútbol únicamente nos permite jugar una liga española con dos divisiones y competiciones europeas. Y decimos una liga española



porque no es la Liga oficial al no disponer de licencia. Se ha justificado esta decisión en base a la libertad que proporciona crear un juego sin las ataduras de una licencia. Bien, podremos creerlo o pensar que FX no estaba por la labor de pagar el pastizal que debe suponer a día de hoy adquirir los nombres de los equipos y jugadores, indumentarias oficiales y estadios reales de la LFP. Al más puro estilo PES de hace unos años nos encontraremos un tal Mestre, jugador argentino estrella mundial que juega en el Barcelona (sin FC por supuesto). Todos los aspectos del juego son editables, nombres, aspecto, camisetas de los equipos, etc. y se puede guardar en un fichero que podremos compartir con otros jugadores. No hace falta ser Einstein para darnos cuenta de que no tardarán mucho tiempo en aparecer ficheros por la red con la configuración real de las principales competiciones del mundo. Y todo ello sin un sobrecoste para FX, y por tanto para el jugador. Jugada maestra por parte de la desarrolladora, aunque bien es cierto que a algunos jugadores les puede echar atrás no ver a sus grandes ídolos en la portada del juego. Yo, francamente, echo más de menos al gran Michael Robinson de los PcFútbol de mi infancia.





Adolfo Barbero y Gaby Ruiz (C+) pondrán las voces a los partidos que veremos a través de la eCAM

Valoración:

La plantilla original de PcFútbol vuelve con el objetivo de recuperar el título de mejor manager de fútbol. La competencia es dura pero FX plantea el partido con la estrategia que anteriormente les dio buen resultado, FxFútbol no será el manager con mas opciones y más complejo, busca ser sencillo, divertido y espectacular y es ahí donde encontrará a los antiguos jugadores de PcFútbol y donde pretende fichar para la causa a una legión de nuevos usuarios. Ojalá logren un producto tan redondo como fueron sus antiguos simuladores. Y ojalá la respuesta de la comunidad permita sacar este proyecto adelante.

josé barberán

Fuse

En compañía, se acribilla mejor

Después de la saga Resistance bajo el sello de Sony, Insomniac se lanza a los parajes de la multiplataforma con un juego que pretende bordar la palabra "acción" en su bandera con letras doradas

Bastante ha llovido desde que supimos que Insomniac, desarrolladores de la franquicia Resistance, dejaban de trabajar en exclusiva para Sony y emprendían la aventura de crear juegos para el resto de plataformas. Overkill era su tarjeta de presentación, un juego con estética cartoon y un tanto pop del que apenas vimos algunas capturas y un tráiler. Pero luego Overkill, por alguna razón cayó en el olvido. ¿Tan mala pinta tenía? Pues lo cierto es que no, pero sí que soplaron vientos de cambio en el proyecto.



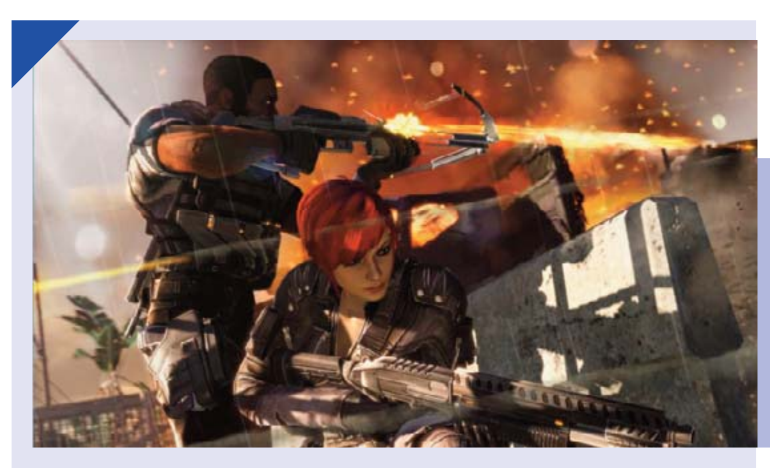
Los cuatro miembros del equipo Overkill 9 dispondrán de habilidades especiales específicas a cada uno que deberemos saber cuándo emplear

Para empezar, no supimos nada de Overkill porque ya no se

llamaba así. El primer juego multiplataforma de Insomniac se llamaría Fuse, y su dirección artística había cambiado. Los diseños anteriores, más suavizados, estilizados incluso, se habían vuelto más realistas y acordes a un juego de tiroteos frenéticos... pero quizá por ello también más genéricos. Y esto es justo una de las sensaciones que presenta un primer vistazo a Fuse, que es un producto que no parece querer apartarse de los convencionalismos del género. Por suerte, si bien hay un dicho que asegura que la primera impresión es la cuenta, también hay otro que nos recuerda que la belleza no está en el exterior.

Las intenciones de Insomniac para con Fuse no pueden ser más loables: divertir, divertir y divertir. Una meta que no es moco de pavo y que muchos juegos se han propuesto pero no han alcanzado, precipitándose a un abismo de mediocridad. En este caso, sus desarrolladores parecen tener una receta interesante en la que la acción cooperativa va a ser la columna vertebral de esta obra.

En Fuse podremos asumir el control de sus cuatro protagonis-



Aunque Fuse haya pasado por un rediseño, el espíritu del juego se mantiene intacto

tas, integrantes del grupo Overkill 9 - he aquí el guiño - para no solo soltar tiros a diestro y siniestro, sino también emplear las habilidades especiales que una misteriosa sustancia, el Fuse del título, les otorga.

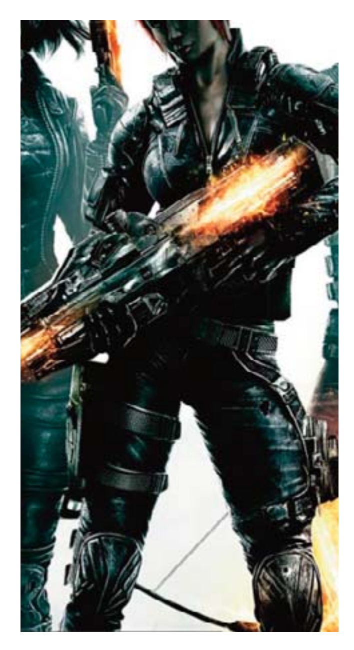
De esta manera, Dalton Brooks puede generar desde su antebrazo un escudo tras el que podrá dar cobijo a sus compañeros de equipo. Por su parte, Naya Devereaux es capaz de desplegar sus habilidades de ocultación para aniquilar a los enemigos desprevenidos. Desde la retaguardia, Jacob Kimble dará buena cuenta a distancia de cuantos objetivos tenga a tiro. Y por último, pero no menos importante, Izzy Sinclair llevará a cabo la necesaria labor de restablecer la salud de sus aliados.

Enfrente, y por lo visto hasta el momento en el material mostrado por Insomniac y su editora, en este caso Electronic Arts, habrá verdaderas hordas de enemigos. Y cuando decimos hordas, queremos decir de verdad hordas. Las manadas de adversarios que saldrán al paso en Fuse, salvo que sus responsables bajen el pistón a última hora, serán verdaderamente ingentes, desencadenando la acción frenética y el dinamismo que los desarrolladores buscan para este título, y donde puede estar realmente la clave de su éxito en caso de conseguirlo.

La premisa de este juego, que en apariencia puede resultar tan del montón, es ofrecer una jugabilidad y un ritmo que consiga mantener al jugador pegado al mando y pidiendo más y más. El saber por cuál de los personajes optar en cada momento y circunstancia será desde luego un punto de primer orden, como también lo será el trabajo en equipo, que además nos permitirá obtener puntos de mejora.

En lo que a su faceta multijugador respecta, la credencial presentada por Insomniac para Fuse es el modo Echelon, una variante de juego que, según

Electronic Arts e Insomniac no han mostrado mucho material de Fuse hasta el momento

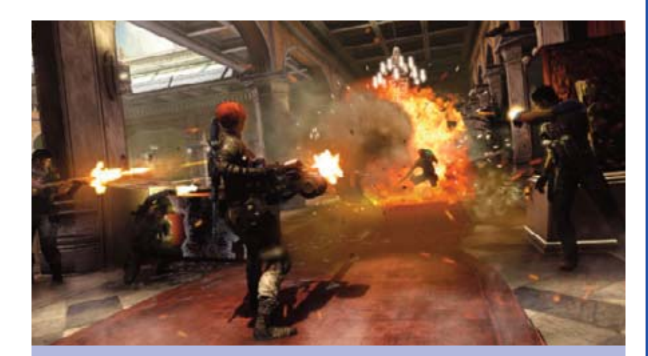


aseguran sus responsables, tendrá un peso similar al de la propia campaña del juego. Echelon es, como en otros títulos, una sucesión de oleadas ante las que en lugar de resistir como gato panza arriba el tiempo que podamos, el juego nos instará a tomar la iniciativa y movernos poniéndonos una serie de objetivos para cuya consecución, una vez más, el trabajo en equipo será imprescindible. Echelon, por sí mismo, no será la única modalidad multijugador que tendrá Fuse, sino que incluirá una serie de variantes que cambiarán la dinámica de juego de la partida y aportarán algo de diversidad a este aspecto.

En un simple vistazo a sus imágenes, Fuse puede parecer, como decía al principio, un juego muy cortado a patrón por lo que hoy en día es este género. Probablemente uno no lo retendría en su memoria, quizá ni se molestaría en recordar su nombre. Si acaso es posible que lo archivase en su mente como "el de los cuatro que van pegando tiros". Y, la verdad, sería una lástima que a un juego que no se molesta en ocultar a qué tendencia pertenece sino que además aspira a darle una vuelta no se le concediese una oportunidad solo por esa primera impresión superficial. Otro asunto será que Insomniac, con toda la buena voluntad del mundo y más, de eso no cabe duda, sea capaz de plasmar en este juego todas las sensaciones que pretende despertar en sus usuarios, a los que se supone ya curtidos en estas lides. El objetivo es un juego que ante todo sea diversión cooperativa en estado puro, con una jugabilidad y una capacidad de adicción de alto octanaje. No son metas sencillas, pero si lo consigue, tiene mucho ganado.



Puede que a primera vista no se aprecie un elemento diferenciador, pero Insomniac quiere que lo percibamos a los mandos



El dinamismo del juego, tanto en su campaña como en el multijugador, debe ser su mejor baza para alcanzar el éxito

Valoración:

La conversión de Overkill en Fuse podía hacer presagiar cosas no muy buenas para el desarrollo de este título, pero un punto a favor es que Insomniac parece tener las ideas muy claras. Fuse es un shooter, así es, y shooters hay a patadas. Necesita un elemento diferenciador, y si ese elemento es la diversión, entonces es muy posible que salga airoso.

Sin embargo, del dicho al hecho sigue habiendo un trecho, y no es que Insomniac se haya prodigado mucho en mostrar este juego, algo que deja un poco con la mosca detrás de la oreja. Fuse está lleno de buenos propósitos, y desde luego su mecánica parece interesante. Falta ver si logra lo que se propone.

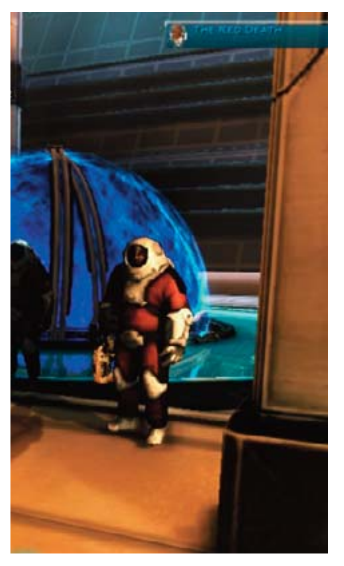
juan e. fernández



Sanctum 2

El Tower FPS por excelencia

Coffe Stain Studios vuelve a repetir la fórmula que les funcionó en el pasado. Todo un Tower Defense a la vieja usanza con una cierta mezcla de shooter y rol. En resumen: más y mejor



A estas alturas, todavía hay quien piensa que unos gráficos "justillos" son sinónimo de mediocridad. En el caso de **Sanctum** tal afirmación viene revertida por la errónea creencia de que presupuestos inferiores rara vez son capaces de parir un producto excelente. Y quien más y quien menos, que haya asistido a las diferentes propuestas actuales aunque sólo sea como mero espectador, sabe que esto no siempre ha de ser así.

Técnicamente montado sobre la base del ya desfasado aunque resolutivo Unreal Tournament 3, lo cierto es que el juego de **Coffe Stain Studios** sorprendería a propios y extraños con una perfecta combinación entre dos géneros como eran el FPS y el ya clásico **Tower Defense**. El título aunaba adicción y buena jugabilidad por los cuatro costados, a pesar de disfrazarse bajo la apariencia de un shooter simplón venido a menos. Algo que no evitaría que se erigiera como todo un señor juego capaz de desmarcarse de los demás desde el mismo instante en que vio la luz allá por abril del 2011.

Y con este antecedente, llega **Sanctum 2**, tomando y recogiendo todos aquellos conceptos que hicieron triunfar al



Sanctum 2 podría volver a repetir el éxito de la entrega anterior. Bazas para conseguirlo, tiene de sobra. Estaremos atentos

original, además de parafrasear aquel famoso dicho de que si algo no esta roto, no tiene sentido arreglarlo.

A tenor de la **Beta** en la que hemos podido recrearnos largo y tendido este mes, estamos seguros de que Sanctum 2 podría volver a repetir el éxito discreto que tuvo su predecesor. Es cierto que ya no contamos con el factor sorpresa, y que se apoya descaradamente sobre los mismos cimientos que lo vieron nacer. Pero Sanctum 2 supone una vuelta de tuerca mascada y triturada, en un intento por querer demostrar que la fórmula sigue siendo igualmente válida como antaño.

Nuestra primera apreciación una vez iniciada la partida, y pese a las numerosas faltas relativas al encontrarnos ante una versión de prueba, es la mejora gráfica en cuanto a texturado, diseño e iluminación. También es verdad que el juego padece ciertos defectos que esperamos que al menos se solucionen en el producto final. Uno de ellos, y el que más nos ha llevado de cabeza, es el relativo al movimiento de control del puntero del ratón en el menú. En ocasiones nos hemos visto pulsando varias veces hasta que por arte de birlibirloque decidía pulsar allí donde queríamos. El segundo, y que imagino que viene

Al ser una Beta, existen numerosos errores gráficos así como la falta de texturas o sombras en algunas zonas. Imaginamos que todo eso cambiará en la versión final

dado por ser una Beta no pulida, es que nos borraba las partidas ya guardadas mientras nos afanábamos en nombrar una por una a las madres de los creadores. Además, no en pocas ocasiones nos hemos quedado atravesados en alguna zona del mapa. Igualmente subsanable y como tarea pendiente en posteriores versiones –al menos tan necesario como que se ha venido pidiendo desde la última entrega-- es la inclusión de una **cámara aérea** que nos facilite el proceso de construcción.

Los enemigos cambiarán sus rutinas de comportamiento y ataque según nos acerquemos a ellos o no

Como bien decíamos, la fórmula no parece haber cambiado en demasía. Sin embargo podemos aseguraros que el juego ha acabado por mantenernos enganchados frente al monitor durante horas.

El proceso de mejoras y recompensas, parece haber evolucionado lo suficientemente como para que las nuevas armas y habilidades redunden en una más **dinámica jugabilidad**. Y si a eso le sumamos el hecho de que los enemigos disfrutan de una **IA avanzada** que los hará actuar de un modo u otro e incluso acercarse a nosotros, cada partida puede convertirse en un desafío.

A las habilidades conseguidas, se suman las ya existentes e inherentes para cada uno de los personajes. Cuatro ahora mismo, y que podrán ser usados en el modo estrella y seguramente uno de sus principales motivos, que es el cooperativo.

Nos han chirriado un poco los modelos de tanto

Jugando con amigos siempre es mejor

Aunque todavía en fase primitiva, el multijugador pasa por una serie de desafíos así como por jugar los niveles del mismo modo que lo haríamos en campaña, y para los que escogeremos cuatro clases diferentes de personajes. Hemos visto, como pega, que sólo uno de los jugadores pueden recoger los recursos y construir a la vez. Algo que limita nuestra forma de jugar mientras las oleadas de enemigos, aunque son prácticamente idénticas que en el modo single, han subido los puntos de vida junto con el valor de su armadura. Creemos que debería implementarse mejor.

El buen uso de las habilidades obtenidas, será un factor primordial a la hora de terminar los niveles

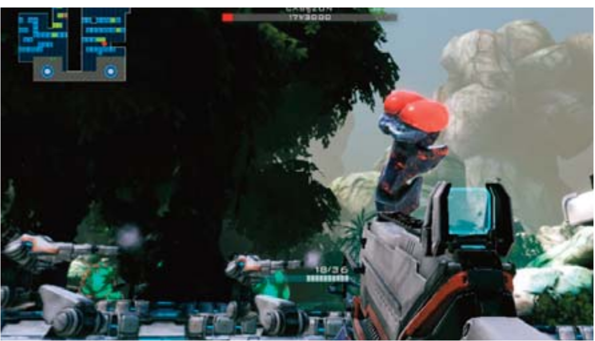


npcs no jugables como algunos de los enemigos; en general muchos con una muy mala definición y texturizado que nos retrotraen a tiempos pasados. De todas formas, y tal como podréis comprobar en las imágenes, el juego gráficamente ha mejorado de forma sustancial.

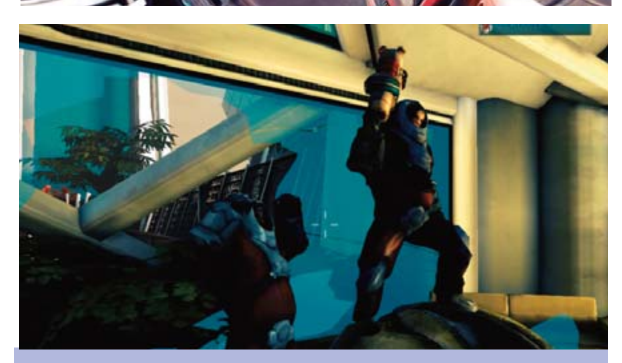
En cuanto al diseño de los mapas, éstos resultan bastante variados siendo más grandes y abiertos. Adiós a la sensación de jugar en espacios cerrados, a las rutas únicas y a la simplicidad como alternativa. Ahora sí nos encontraremos con enemigos a nuestra altura, incluyendo subjefes y jefes. El armamento por otra parte, es algo más variado y se incluyen con un diseño y un uso bastante más realista de lo visto hasta ahora.

Errores como atoramientos y ciertas deficiencias, son por desgracia demasiado evidentes. Pero en general el juego gusta y lo visto convence.









El nuevo y mejorado diseño de los niveles invita a tomar prestadas muchas otras rutas alternativas.

Valoración:

¿Para qué os vamos a engañar? Sanctum 2 difiere sólo en algunos aspectos al título que jugamos en 2011; el concepto es el mismo y poco hay que haya cambiado en escexo. Sin embargo, todas las novedades y mejoras son más que suficientes como para esperarse algo bueno de él. Mantiene un equilibrado punto entre la jugabilidad y la adicción, que lo hacen todavía el único en su "género" y de muy recomendable adquisición.

Es una beta, y le quedan muchos aspectos que mejorar, pero por lo que hemos jugado, estamos seguros de que podrá ser uno de los juegos más vendidos de este año, pese a ser técnicamente un juego muy inferior a cualquier 3A.

daniel meralho





The Evil Within

El padre del survival horror regresa a escena

Esta generación de consolas, plagada de Shooters, echaba de menos uno de los géneros que mejores ratos nos hacen pasar delante de nuestros televisores y monitores, el Survival Horror

Muchas han sido las peticiones por parte de los jugadores de todo el mundo por una vuelta de este género a su más pura esencia. Pues bien, lejos de hacer oídos sordos a esto, Bethesda ha tomado muy en cuenta estas plegarias y ha dado la sorpresa presentando el título que nos atañe.

Conscientes del trato que hay que darle a este género, han querido contar con nada más y nada menos que con Shinji Mikami, al que podemos considerar como uno de los máximos exponentes y padre del Survival Horror en su estado más puro. Sin duda una



Oscuridad y criaturas salidas de nuestras peores pesadillas. Mikami se ha propuesto hacernos pasar mucho miedo

más que interesante apuesta ya que, si unimos estas dos piezas, el resultado promete bastante.

Para quien no conozca la obra de Mikami, solo tendremos que mencionar los primeros Resident Evil como carta de presentación y empezar a soñar con la vuelta a la esencia de este ya olvidado género.

Así pues, la idea de este título es crear esa atmósfera que haga que estemos en constante tensión, esa sensación de malestar e inseguridad que a su vez hace que te quedes enganchado de principio a fin, algo que su creador remarcado en sus declaraciones.

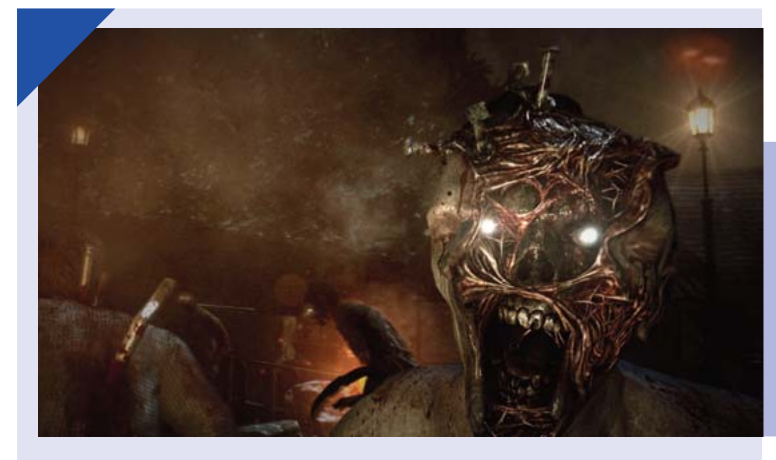
Con esta premisa, Evil Within nos pondrá en la piel de Sebastián Castellanos, un inspector que, como suele ser su día a día, acude a una escena de un crimen en un asilo del centro de la ciudad junto con el resto de sus colegas. Pero en esta ocasión llegará demasiado tarde al lugar de los hechos, encontrándose con una aterradora instantánea, una brutal masacre. Después de esta impactante escena, Sebastián es golpeado y cae inconsciente. Al despertarse se encuentra en un lugar extraño que nada tiene que ver con lo conocido hasta ahora.

Como ya os hemos contado antes, la ambientación será la clave del juego. Pero no contentos con ello, los chicos de Tango Gameworks, nos pondrán un extenso plantel de terroríficos enemigos que van desde los clásicos zombis, hasta monstruos espeluznantes. No nos faltará de nada para que esta experiencia sea lo más sobrecogedora posible.

Para poder hacer frente a estos enemigos, nuestro protagonista contará con una extensa variedad de armas, desde cuchillos hasta armas de fuego. Eso sí, mucha variedad pero poca cantidad y poco poderosas. Un aspecto que nos ha gustado mucho, y que







A pesar de que aún falta mucho para su lanzamiento, el apartado gráfico sorprende por su buen acabado a estas alturas de desarollo

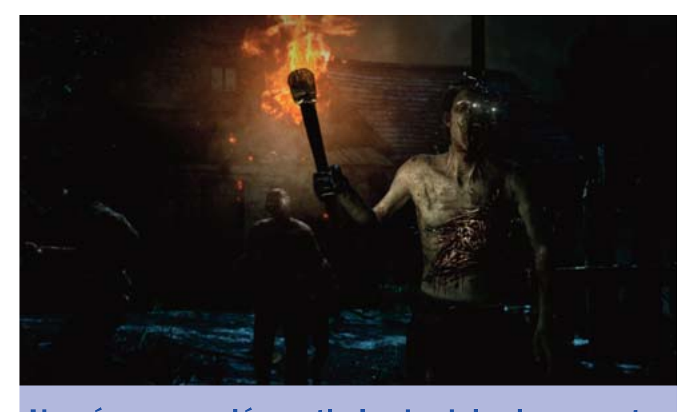
sin duda dará un nuevo aire al género, es el poder colocar trampas para acabar con estos seres. Algo que nos obligará a elaborar una estrategia para intentar sufrir el menor daño posible.

Como podéis observar, la clave radicará en una acuciante escasez de recursos capaz de llevar nuestra ansiedad al máximo, así que habrá que tirar en todo momento de mente fría e ingenio con tal de seguir con vida, algo que no será nada fácil dadas las circunstancias, dada la tensión que reinará sobre nosotros de forma constante.

De esta manera podemos dar por sentado que Sebastián será un protagonista de personalidad muy real, que dista del clásico superhéroe con poderes sobrenaturales. Un personaje que no parte con ninguna ventaja, solo su ingenio y su capacidad de supervivencia le hará seguir adelante. Todo en contraposición del mundo que se encontrará, un espacio irreal, esperpéntico a más no poder y plagado de criaturas sobrenaturales.

Algo que hemos echado en falta, mítico de este género y protagonistas de segundo nivel, es que no han mencionado nada sobre los puzles. No sabemos si es que nos van sorprender con un nuevo planteamiento de los mismos o, directamente, han decidido excluirlos de esta mágica receta. Ya que Mikami afirmó que no recogería al cien por cien todo lo visto con anterioridad.

Por supuesto, todo pinta a que este planteamiento irá acompañado de un apartado gráfico acorde a un título de este calibre. Para ello se ha apostado por el avanzado motor gráfico id Tech 5, la última versión de la herramienta desarrollada por John Carmack, un gurú en este aspecto. El cual ayudará a crear un mundo de horror donde las pesadillas no están siempre a la vista del usuario. Y que, según Bethesda, “los pasillos, las paredes, las puertas, las habitaciones, los edificios e incluso la propia naturaleza se transformarán en tiempo real según tus acciones”.



Usará una versión optimizada del mismo motor gráfico que ya vimos en RAGE. id Tech 5 parece que es la apuesta fuerte de Bethesda

Otros aspectos que nos harán sentir esa sensación es la perspectiva elegida, la elección de "cámara al hombro" nos brinda una visión más angustiosa, a lo que tendremos que unir el clásico ritmo lento tan característico de este tipo de juegos.

Tampoco podía faltar algo tan importante como una historia elaborada. Aunque parece que la situación inicial es una premisa ya explotada, un detective, un homicidio en un lugar propicio para contar este tipo de situaciones, algo resulta muy convencional; nos prometen un guión elaborado y de una gran importancia y peso en todo este conjunto, aportando un corte muy cinematográfico. Habrá que ver qué vuelta de hoja le dan al argumento para conseguir transmitir esas sensaciones.

The Evil Within parece mezclar lo mejor de los survival horror con la ambientación de las películas más macabras, de esas que ves a la chica de turno en los cines tapándose los ojos pero dejando un pequeño hueco para ver qué está sucediendo. Aún es pronto para poder afirmar que estamos ante todo un referente de esta disciplina, aunque el trabajo de Tango Gameworks parece ir por el buen camino al retomar la esencia que convirtió Resident Evil en una de las grandes sagas de la historia de los videojuegos.

Como colofón final, se ha confirmado que el juego saldrá en 2014 para todas las plataformas conocidas para esa fecha. Bethesda ha decidido que este será uno de sus grandes proyectos tanto para lo que queda de la actual generación como para PC, las futuras PS4 y Xbox 720, y, si señores nintenderos, Wii U tendrá su correspondiente versión. Así que no podemos negarlo, por ahora este prometedor título apunta maneras y esperemos que los siguientes chorreos de información nos siga aumentando este hype que ha despertado este anuncio.



El género del survival horror está casi huérfano tras varios años sin un gran referente al que aferrarse. ¿Puede ser éste la respuesta?



Valoración:

Bethesda ha querido dar un golpe sobre la mesa y nos ha pillado a todos por sorpresa al anunciar un juego de un género que ya dábamos por perdido. Sin duda un golpe maestro, más aún sabiendo quién va a ser el encargado de llevar este proyecto a cabo.

La expectación está garantizada y los amantes del género, entre los que se encuentra un servidor, estamos de enhorabuena.

Una lástima que todavía tengamos que esperar al 2014 para poder disfrutar de esta obra que, viendo quienes están detrás de ella, huele a éxito asegurado. Si confirma lo que aprenta, podemos estar también ante uno de los títulos fuertes de la próxima hornada de consolas.

Jorge Serrano


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Relmente estas preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com
"Y si alguna vez hemos ofendido a alguien... ¡Qué se joda!"



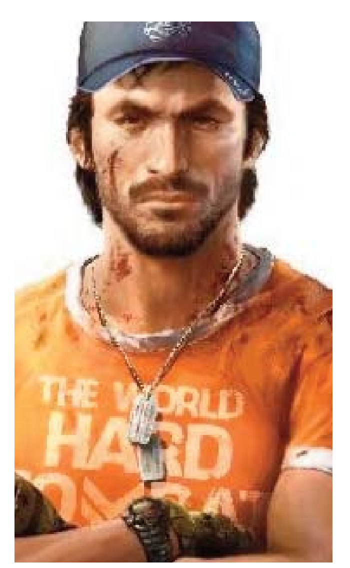


desarrolla: techland · **distribuye:** kochmedia · **género:** acción · **texto/voces:** esp/ing · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +18

Dead Island: Riptide

Pues esta vez no está tan mal el paraíso

Techland nos ofrece con tan sólo un año y medio de diferencia la secuela de uno de los títulos que más controversia ha creado en el mundo de los juegos. ¿Conseguirá Dead Island: Riptide solventar los fallos de su predecesor?



Cuando uno piensa en Dead Island es imposible evitar la decepción que se llevó con el primer título. A pesar de que no era un juego malo, porque en absoluto lo era, la experiencia de un jugador era aburrida mientras que el modo cooperativo era una genialidad. Sin embargo y tan sólo con un año y medio entre los dos, nos llega Dead Island: Riptide, una secuela cargada de novedades y con la inclusión de un elemento realmente importante: la diversión. Bienvenidos a la isla de Palanai.

Al empezar una nueva historia, el juego nos permite importar nuestro personaje del juego original, conservando su nivel, habilidades y mejoras de equipo, por lo que no tendrías que empezar con un nuevo personaje. Para aquellos que no lo jugaran o que lo hicieran en diferentes sistemas, el juego nos deja empezar con uno de los cinco protagonistas desde el

Algunas de las mejores partes de Riptide transcurrirán en las nuevas Zonas Muertas, donde el peligro estará tras cada rincón



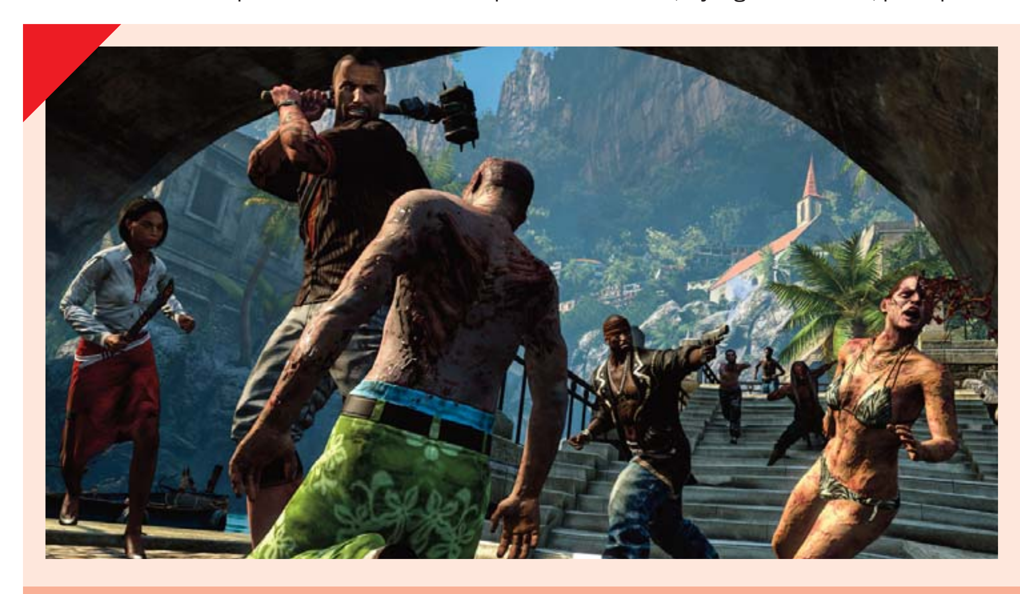


nivel 15. Y sí, cinco ya que a los cuatro supervivientes se nos une un quinto, John, soldado de la fuerza de defensa australiana y experto en armas blancas, que si bien da la sensación de estar un poco metido a calzador, nos da ese toque diferente para aquellos que quieran probar un nuevo personaje.

Un breve resumen sobre los acontecimientos que ocurrieron en Dead Island nos introduce a la historia de Riptide. Encerrados en una de las celdas de un barco militar nos encontramos con el chico nuevo, atrapado por las mismas razones que los héroes, y poco después se desata el apocalipsis en el barco. Liberados por el teniente Samuel Hardy, descubrimos que los soldados se han convertido en zombies y tendremos que escapar con vida. Pero nada sale, de nuevo, como lo esperado, y el barco encalla llevándolos a la isla cercana de Palanai. Allí no estarán todavía en paz ya que la misma pesadilla que ocurrió en Banoi les está esperando en ese nuevo paraíso.

Tras un frenético prólogo el juego no nos deja descansar y tras una breve exploración llegamos al campamento Paraíso, dónde otros supervivientes se encuentran luchando contra la invasión zombi. Allí tendremos nuestro primer contacto con el combate que se mantiene idéntico al del primer juego excepto que da la sensación que los zombis resultan mucho más agresivos y en el momento en el que nos rodeen podríamos vernos en serios apuros a la hora de sobrevivir.

Dejando el combate a un lado, tenemos algunas novedades jugables que en especial, mejoran la experiencia para aquellos que quieran jugar el juego en solitario, pero que tam-



Algunas de las misiones del juego se podrán aceptar en cualquier momento y otros podrán ser completadas en el mismo lugar, en especial las de rescate









bién ayudan a que el modo cooperativo resulte más difícil. En primer lugar, el agua ya no es un impedimento para los zombis como en la primera entrega que les hacía daño, en Riptide será su aliado. El agua está muy presente en Palanai, y muchas de las zonas están inundadas. Mientras que las zonas sean algo profundas, nuestro movimiento se verá perjudicado, sin embargo, cualquier zombi podrá pasear tranquilamente por ellas, siendo inevitable el encuentro. Pero no siempre estas zonas serán una desventaja para nosotros ya que tendremos a nuestra disposición las lanchas motoras, más o menos parecidas en su manejo a los coches, con la excepción de que los zombis pueden intentar subirse a la lancha para tirarnos pero para ello usaremos el turbo para deshacernos de ellos.

Es aquí donde se presentan las novedades de los zombis, empezando por los más comunes y aquellos que habitan en las múltiples lagunas, los Acuáticos. Estos se hacen el muerto hasta que pasamos por nuestro lado y aprovechan para atacarnos por la espalda, sin posibilidad de defendernos contra el primer ataque. Los monstruos más peligrosos que aparecen más adelantado el juego serán el Chillón, un zombi que grita, dejándonos paralizados durante unos momentos, el Luchador, una variación de los Embestidores del primer juego, que intentarán acabar con nosotros con su tremenda fuerza y su musculoso brazo y otro de ellos son los Granaderos, científicos mutados que lanzarán partes de su cuerpo para que estallen cerca de nosotros. Estos monstruos en especial resultan bastante

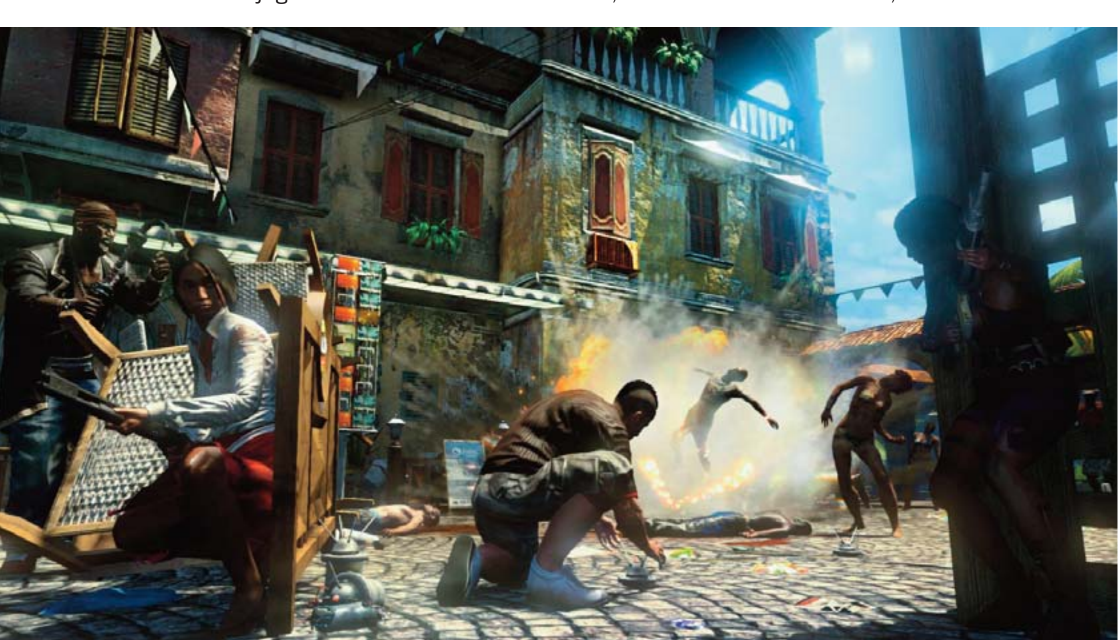
frustrantes porque su rango de ataque y velocidad es bastante elevada en contraste con su tamaño.

Otra de las novedades es la introducción de las Zonas Muertas, pequeñas zonas cerradas en las que nos encontraremos con una pequeña horda liderada por un jefe tremendamente poderoso. Obviamente, el riesgo es muy elevado pero la recompensa es mucho mayor. Materiales extremadamente raros de encontrar, excelentes armas y mucho dinero y experiencia son suficientes para internarnos en estas zonas además de que algunas de las misiones nos hacen entrar en estas zonas para conseguir objetos específicos para ellas. Estas zonas transmiten, en su gran mayoría, una sensación de agobio e intensidad que el anterior juego no pudo conseguir. El uso de nuestra linterna será obligatorio y nuestros mayores reflejos en el combate serán completamente necesarios para poder sobrevivir a estas zonas.

El modo multijugador resulta igual de intuitivo y accesible como en Dead Island. Volvemos a tener la posibilidad de entrar en la historia de otro jugador mientras nos encontremos cerca de ellos pulsando una única tecla y también disponemos del punto de encuentro para encontrar a otros jugadores que no están en el mismo punto argumental que nosotros, pero podremos echarles una mano en el caso de que lo necesiten o atrevernos a llegar a zonas más adelantadas para conseguir mejor equipamiento o subir de nivel más rápido.

Pero uno de los mejores cambios del que Riptide se ha visto beneficiado es en un desarrollo mucho más fluido que el original. El juego consta de unas 80 misiones, siendo 28 de ellas las argumentales, así como de los múltiples coleccionables como archivos secretos, archivos de audio, postales, guías de viaje... pero en esta secuela no resulta tan tedioso viajar de un punto a otro debido a que muchas de las misiones se acaban en el lugar donde empiezan o que ya no hay misiones tan desperdigadas por el mapa. También esta fluidez se ha visto beneficiada por la decisión de recortar el gigantesco mapa de Dead Island en dos con un nexo de unión entre ambos, además de poder visitarlos siempre que queramos gracias al mapa de viaje rápido. Otra de las novedades está ligada a algunas de las misiones. En cualquier momento y desde el menú podremos acceder a peticiones especiales de los héroes o los diferentes supervivientes de la isla que nos pedirán materiales para poder mejorar sus armas o sus tiendas, dependiendo de quien sea. Obviamente, la dificultad de en-

De nuevo, completar la campaña en modo multijugador es lo mejor del juego, siendo muy divertido jugarlo con otros tres amigos



contrar estos materiales será cada vez mayor pero realizar estas misiones tendrá como recompensa que al enfrentarnos a las hordas para defender el puesto sea mucho más fácil ya que podrán defenderse por sí mismos. Estos ataques de las hordas representan cierta variedad ya que a pesar de que el objetivo sea destruir a todos los zombis que nos asalten, resultan tan frenéticas y divertidas, especialmente en multijugador, que nos despeja de los viajes por las selvas.

Gráficamente, el juego es muy parecido a su antecesor. Sí que es verdad que los personajes y los zombis se ven mejor y no resultan tan "plastificados" como en el original, podemos decir que tienen un aspecto más vivo, tan vivo que hubo un momento que en uno de los ataques de las hordas dejé pasar a un zombi pensando que era una de las supervivientes que se había quedado fuera. Por otra parte, los entornos parecen mucho más vivos y coloridos en la isla de Palanai.

En campos de sonido, los actores de doblaje siguen sobreactuando un poco, quizá para darle a Dead Island ese toque de película de zombis de serie B, pero donde realmente destaca es en las melodías del juego, especialmente en los sofocantes y extraños tonos que escucharemos en nuestras estancias en las Zonas Muertas. Además, los gemidos y gritos de los zombis en nuestro alrededor nos pondrán en alerta más de una vez.

Pero no todo es echarle flores a Riptide y es que esta segunda parte sigue cayendo en muchos de los fallos de su antecesor. En primer lugar, los gráficos del juego resultan muy parecidos a los de su antecesor, y a pesar de haber mejorado en ciertos aspectos, siguen existiendo algunos fallos, ya no solo en sus glitches, también en las extrañas físicas del juego. El control de los vehículos sigue siendo nefasto y muy poco intuitivo. Muchas de las misiones resultan realmente tediosas para

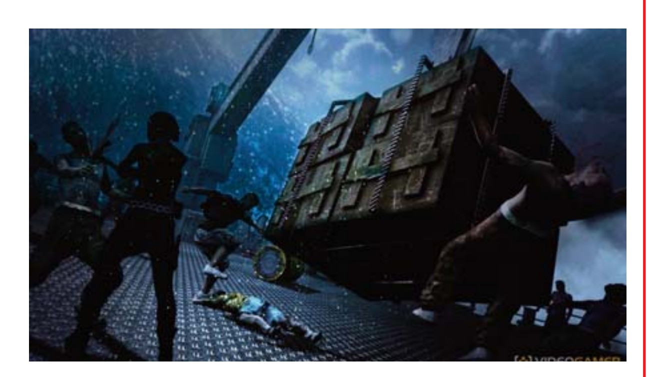




cuando sólo hay un jugador, en especial aquellas que requieren llevar varios objetos de un lugar a otro, ya que se nota que estas misiones están pensadas para jugarlas en cooperativo, uno o dos llevando los objetos y los otros protegiéndoles contra los zombis. Los problemas con las físicas del juego siguen ahí y a pesar de que no tendremos bugs tan gordos como aquel tan popular de no poder subir una simple escalera porque una fuerza nos tiraba hacia atrás, sigue existiendo en ocasiones esa extraña "fuerza" y veremos como nuestro personaje se hace más lento y a pesar de que esto no es tan importante y un guión lleno de lagunas argumentales acompañando por unos personajes que no aportan nada merman levemente la experiencia general.

Polémicas aparte, como todos conocemos ya por las cuestionables decisiones del juego como la elección del contenido coleccionista de Dead Island: Riptide, es un juego completamente recomendable para aquellos que quieran disfrutar de un buen juego de acción y para los que les encantó el juego original.

Así que si estás deseoso de sobrevivir a un holocausto zombi, Riptide te ofrecerá una aventura de unas quince horas que se pueden estirar a veinticinco si quieres conseguir todo lo que Palanai oculta y todavía más si lo disfrutas con compañía. Si eres capaz de ver por encima de sus fallos, te gustará, gracias en primer lugar, a las mejores que la gente de Techland ha ofrecido a su público.



Conclusiones:

Dead Island: Riptide es sin duda un juego mejor que su predecesor, a pesar de tener la mayoría de fallos del original. Aún así, es una buena opción para los deseosos de sobrevivir a un holocausto zombi.

Alternativas:

Las mejores alternativas pero sin ser mundo abierto sería Resident Evil 6 y la serie Left 4 Dead.

Positivo:

- Las novedades, en especial, las zonas muertas.
- Mejor experiencia para un jugador
- Divertidísimo si lo juegas con compañía.

Negativo:

- Caer en algunos de los fallos del original.

xavi martinez

gráficos	72
sonido	86
jugabilidad	77
duración	85
total	**80**

Una segunda opinión:

La primera impresión es de ser demasiado parecido a su predecesor pero si consigues darle una oportunidad y ver más allá de sus primeras horas, podrás comprobar que es un juego que ha sabido aprender de la experiencia y es totalmente recomendable para aquellos que quieran vivir una experiencia zombi.

Carlos Calabuig



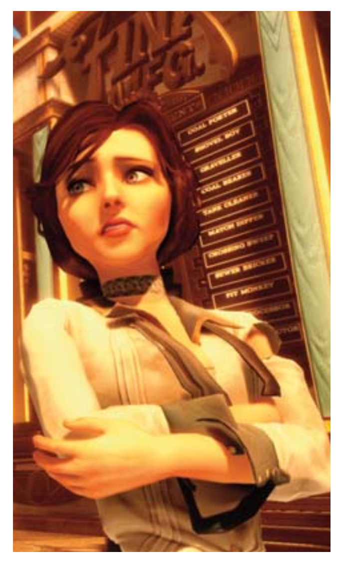


desarrolla: irrational games · **distribuye:** take 2 · **género:** shooter · **texto/voces:** cast · **pvp:** 62,90 € · **edad:** +18

BioShock Infinite

Una ciudad, una chica y un falso pastor

Cinco años de duro trabajo es el tiempo que ha llevado a Irrational Games el poder engendrar uno de los mejores juegos de esta generación. Ya sorprendieron con el primer BioShock y con esta entrega pretenden dejarnos atónitos



Uno de los juegos más esperados de esta generación ya está con nosotros. Y es que desde que fuera presentado en 2010, la expectación causada por la vuelta de Ken Levine, no hizo otra cosa más que convertir a BioShock Infinite en objeto de deseo.

Hablar de esta saga es hablar de uno de los máximos referentes del género, Y es que aquel primer BioShock no era un simple juego al uso. Supuso la revolución absoluta de todo un género tan concurrido en esta generación como lo es el First Person Shooter, ahondando en una mecánica jugable sorpresiva y una historia totalmente cautivadora, trasladando a otra dimensión argumental los límites que alguna vez se hayan podido perfilar en el mundo del videojuego. De esta manera, todo el peso de la saga recae sobre esta nueva entrega, esa carga que tienen las grandes producciones de tener que ser mejores a lo ya visto con anterioridad. Ya cuando lo probamos, la cosa prometía bastante, pero

La historia de BioShock infinite es una de las más profundas dentro de los First Person Shooters

una vez jugado de principio a fin queremos plasmar lo que esta nueva entrega transmite, aunque ya os avanzamos que es uno de los mejores juegos de esta dilatada generación.

La historia se desarrolla en 1912, poniéndonos en la piel de Booker DeWitt, un ex-agente de la famosa agencia Pickerton que tiene a sus espaldas todo lo que le ha acarreado la mala vida que lleva. Como no podía ser de otra manera, nuestro protagonista tiene una deuda que le hará aceptar una misión con una sola directriz: ir a Columbia, rescatar y traer a una chica, y su deuda quedará saldada. Algo que en un principio se antoja fácil.

Pues bien, sin titubear un momento, nuestro protagonista acepta el trato y se monta con dos desconocidos en una barca que le llevan a la puerta de acceso hacia esa misteriosa ciudad: un faro, haciendo un claro guiño a la primera entrega.

Así pues, en contraposición a lo vivido en aquella ciudad sumergida y tenebrosa que era Rapture, chocamos con una original, bella e imaginativa ciudad suspendida en los aires, la afamado Columbia.

Una urbe totalmente utópica en la que se mezcla alta tecnología con hábitos sociales característicos de los inicios del siglo XX.

Es muy normal que la primera vez que la veamos nos quedemos asombrados por todo lo que nos rodea, dándonos la sensación de estar en un lugar maravilloso y afable pero, no es oro todo lo que reluce. Según vayamos avanzando en la historia (incluso a los 20 min de comenzar el juego) nos daremos cuenta de que la ideología de esta ciudad está muy condi-

Querida Elizabeth

Queríamos dedicarle un lugar a parte a la verdadera pieza clave de este juego, Elizabeth.

Sin duda el trabajo realizado en la IA de este personaje, es digno de admiración. Ya que se ha conseguido quitar ese dogma por el cual un personaje controlado por la CPU es un estorbo en lugar de una ayuda.

Todo lo que hace este personaje tiene sentido, ya sea esconderse, suministrarte lo que te hace falta en ese momento o, simplemente, ver su reacción e interactuación con el escenario, algo que hace de la manera más natural posible.

A parte de esto, su inestimable ayuda con los “Desgarros” le hacen una pieza indispensable.





cionada por su líder y "profeta", Zachary Comstock, un hombre que dice predecir el futuro y deja marcada una ideología de nacionalismo exaltado, más propia de una dictadura, repeliendo y castigando a cualquier extranjero, gente de color o los que sean considerados impuros. Ya os adelantamos, que gran parte de nuestros problemas se verán condicionados por ser nombrados como "Falso Pastor". No seguiremos con la historia porque, sinceramente, es digna de ser disfrutada de principio a fin, una de las mejores que han pasado por las actuales consolas.

Artísticamente, BioShock Infinite, muestra la gran dedicación llevada a cabo por Irrational Games, y más concretamente por la casi enfermiza obsesión por el nivel de detalle que tiene Ken Levine. Es impresionante dar un vistazo a tu alrededor y ver como la ciudad está llena de vida, ciudadanos paseando, haciendo su vida. Pero no contentos con ello, veremos que la ciudad está plagada de carteles propagandísticos, guiños hacia esa época y, sobre todo, una impresionante atracción a querer visitar Columbia de "cabo a rabo" que hace aún más que te quedes prendado de ella. Hasta tal punto que puedes pasar varias veces por un sitio, y siempre te encontrarás un nuevo detalle que no habías visto anteriormente. Algo que dice mucho sobre el mimo que se le ha puesto al juego y que los jugadores agradeceremos enormemente.

Obviamente, todo esto viene acompañado por un apartado técnico sublime. Un claro ejemplo de cómo explotar el motor Unreal Engine 3 y, sobre todo las consolas actuales. Sinceramente, creemos que poco más se les puede sacar después de haber visto correr este juego por sus entrañas. Caso distinto es el de un PC, ahí ya son palabras mayores.

Y es que al ya mencionado nivel de detalle, hay que sumar

Columbia no es ciudad para extranjeros

Una de las cosas que más llama la ateción el juego, es la elevada carga socio-política que tiene la historia, y más concretamente la ciudad de Columbia.

En todos y cada uno de los detalles, se denota la ideología que El Profeta Comstock quiere transmitir a sus ciudadanos-"corderos". Una serie conceptos similares a los de purificación racial tales como nazismo, patriotismo y xenofobia.

De todo esto nos podremos ir enterando, con mayor detalle, gracias a los distintos guiños que los desarrolladores han dejado distribuidos a lo largo de toda la ciudad. Por lo que no es mala idea dedicarle un poco de tiempo a descubrirlo.

una gran solidez de escenarios, con cuidadas texturas, colores y luminosidad que se adaptan perfectamente a la historia. Así como el comportamiento físico de los mismos, recordemos que estamos en una ciudad flotante que se va moviendo de manera coordinada.

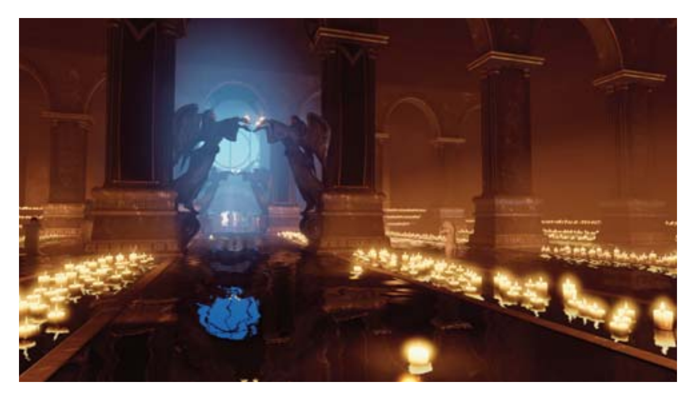
En cuanto a los personajes, gozan de un alto nivel de detalles. Mención especial a nuestra querida Elizabeth. Que hará que nos quedemos prendados de ella desde el principio. También veremos el esfuerzo dedicado a la creación de los enemigos, los cuales son bastante variados y destacables como, por ejemplo, los Handyman.

En cuanto a las físicas e iluminación, hay que decir que el trabajo ha sido muy meticuloso y que poco más se puede hacer con el hardware actual.

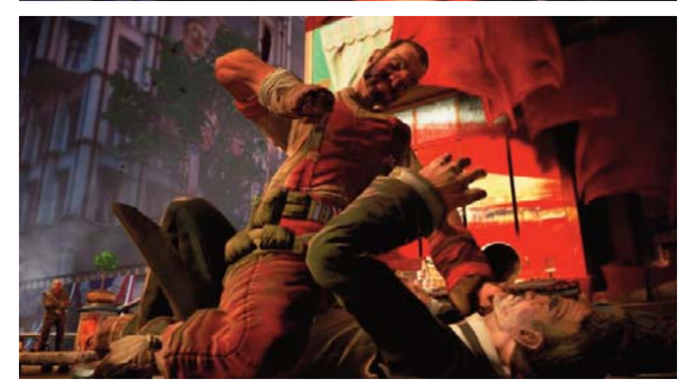
Para finalizar debemos alabar el hecho de que durante casi todo el juego, quitando las veces que interviene el guardado automático, la tasa de imágenes por segundo se mantiene constante, incluso con gran cantidad de elementos dispuestos en pantalla. Un gran trabajo de optimización del que más de uno debería tomar nota.

No podemos dejar este apartado sin decir que el nivel gráfico del título es indiscutiblemente una auténtica obra de arte.

En cuanto al apartado jugable, hay que decir que no difiere de lo visto en anteriores entregas. Quizás sea uno de los puntos en los que el juego pierda algo de originalidad, aún así contamos con ciertos cambios. Como novedades podemos observar el cambio de nombre de los conocidos “Plásmidos” que ahora reciben el nombre de “Vi-

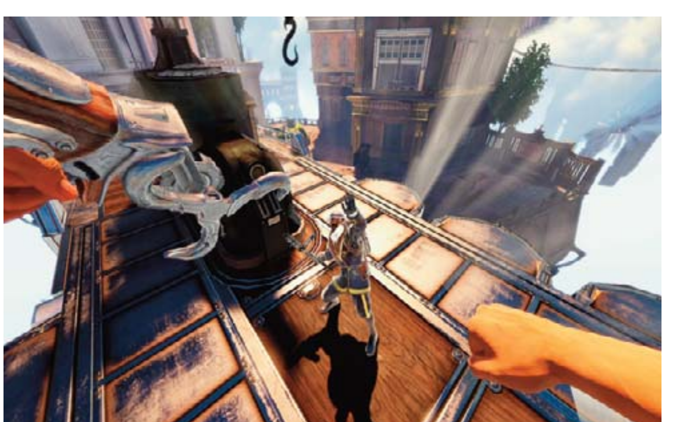












gorizadores", cuyo uso y funcionalidad son los mismos, darnos un extra de ventaja a la hora de combatir, algunos resultan muy espectaculares.

En cuanto a las armas, nuestro arsenal será variado, pero ahora sólo podremos disponer sólo de dos armas dentro de nuestro equipamiento, algo que le da mayor capacidad estratégica al título, ya que deberemos escoger el arma que mejor se adapte a nuestras necesidades.

Tampoco podremos acumular en nuestro equipo los botiquines, deberemos buscarlos bien dentro de contenedores, registrando cadáveres de enemigos abatidos o buscando comida, siempre con un ojo pendiente de nuestra barra de vida para curar nuestras heridas y no perecer en el intento.

Sin embargo, esta vez contaremos con un escudo. El escudo se regenera automáticamente cuando no estamos siendo atacados.





Pero aquí no queda la cosa, ya que una de las mayores novedades es el uso de una nueva arma - artilugio que tiene un peso importante a lo largo del desarrollo del juego: el SkyHook.

Gracias a él tendremos una mayor capacidad de lucha cuerpo a cuerpo y, lo que es más importante, deslizarnos de manera rápida y espectacular por todo el SkyLine de Columbia.

Para acabar con este apartado, también hay que señalar la posibilidad de mejorar las armas, los "Vigores" y las cualidades de nuestro protagonista. Así como la inestimable ayuda de nuestra compañera de viaje, Elizabeth. Que nos ayudará sirviendo de equipo de apoyo logístico o con nuevas estrategias gracias a sus "Desgarros" espacio-temporales. Sin duda una de las claves más importantes para poder salir airosos de cada contienda.

Finalizamos haciendo mención al gran apartado sonoro que acompaña a toda esta obra. Su inclusión es excelente, contando con melodías características de la época que hacen que el jugador se sienta envuelto dentro de la atmósfera creada. Así como los distintos efectos sonoros que acompasan perfectamente a la acción.

Cabe destacar el buen trabajo realizado para poder situar a nuestros enemigos que no podemos ver, sólo con oir su voz o por el ruido que hacen.

Como no podía ser de otra manera y para dejar el título redondo, las voces están localizadas al castellano y con un trabajo de doblaje que roza la perfección. Dejando todo listo para el disfrute del usuario. Uno de los mejores de esta generación.

Conclusiones:

Es uno de los juegos más completos y mejor trabajados de esta generación. Un juego excelente para poner fin a esta generación y dar paso a una nueva. Recomendable 100% para aquellos que quieran vivir una experiencia única

Alternativas:

No está de más jugar a las entregas anteriores para ver su evolución. Aun así, un fuerte adversario podría ser el sleeper Dishonored.

Positivo:

- Ambientación y apartado técnico sobresaliente
- La IA de Elizabeth

Negativo:

- Que no dure todo lo que a uno le gustaría

jorge serrano

gráficos	95
sonido	95
jugabilidad	90
duración	90
total	94

Una segunda opinión:

Ken Levine e Irratonial Games lo han vuelto a hacer. BioShock Infinite cuenta con un apartado técnico sobresaliente, una excelente ambientación y una historia impactante. ¿Qué más se puede pedir?

Lo tiene todo para sentarse en el trono del GOTY 2013

Ismael Ordás



desarrolla: tt games · **distribuidor:** nintendo · **género:** acción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +7

LEGO City: Undercover

Un cachondo GTA para toda la familia

Wii U necesitaba un juego exclusivo como este: divertido, que aprovecha las posibilidades del GamePad... y con aire a los Grand Theft Auto que nunca llegan a las sobremesas de Nintendo



Los 'sandbox' son el equivalente en videojuegos a las cajas de LEGO: ponen a tu disposición un montón de elementos con los que puedes hacer lo que quieras. Y ya era hora de que la saga LEGO de TT Games aunase las características que la han convertido en un éxito (creatividad, dificultad asequible y sentido del humor) con la libertad que ofrece el género de GTA... y claro, las propias cajas de ladrillos de juguete.

Porque LEGO City: Undercover es como un Grand Theft Auto para todos los públicos. Podemos explorar la enorme LEGO City (basada en una línea de juguetes de la empresa danesa) a nuestro libre albedrío, agenciándonos cualquier vehículo que veamos, cumpliendo misiones de lo más variopintas y, como es costumbre en la saga, destruyendo todos los objetos fabricados con bloques LEGO que veamos para obtener toneladas

El gran guión y el doblaje al castellano nos harán partirnos de risa en numerosas ocasiones. LEGO City da buen rollo



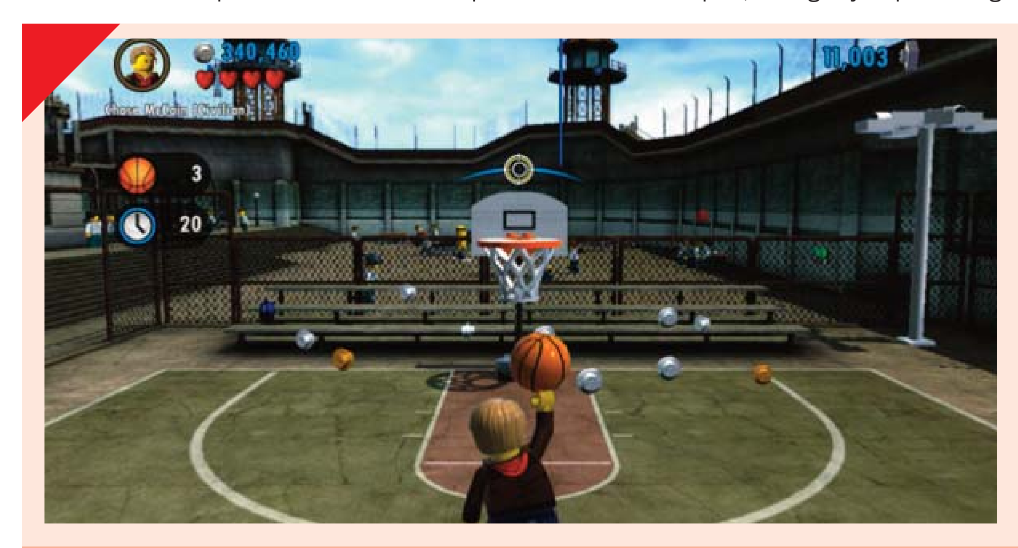


de objetos coleccionables. Todo disfrutando de su sentido del humor y sin preocuparnos de la dificultad, porque si nos matan simplemente reaparecemos en el mismo punto con unas pocas piezas de plástico menos en nuestro marcador (que raro es que baje de las seis cifras...).

Pero claro, en LEGO City no somos un traficante o aspirante a mafioso, sino Chase McCain, un policía que regresa a la ciudad tras un exilio forzoso para volver a meter entre rejas a Rex Fury, un peligroso criminal que ya le había dado quebraderos de cabeza en el pasado. De hecho, las referencias a ese encontronazo previo, que se narra en la precuela LEGO City: The Chase Begins para 3DS, son constantes, y, unido a un guión divertidísimo y muy bien escrito, nos harán avanzar con ganas de conocer qué pasa a continuación y de jugar a la entrega para la portátil para acabar de atar todos los cabos.

El humor y el ingenio impregnan todo el desarrollo: desde los constantes chascarrillos de Chase y el resto de personajes en perfecto castellano ("Tengo que guardar las pruebas del robo a la panadería antes de que el jefe se las coma") a decenas de guiños a películas, series y otros videojuegos.

No menos cachondas son las habilidades que podemos utilizar, porque Chase irá consiguiendo un total de 8 disfraces que podremos alternar en cualquier momento, y cada uno proporciona habilidades propias: como policía podemos utilizar una pistola-gancho para colgarnos y balancearnos hasta lugares alejados, mientras que el disfraz de ladrón nos permite forzar puertas y cajas fuertes, el de minero romper piedras con el pico, el de granjero planear aga-



El desarrollo está salpicado por distintos minijuegos de todo tipo (levantar pesas, jugar al baloncesto...), que nos obligan a aporrear botones o inclinar el GamePad. Son extremadamente simples pero aportan variedad





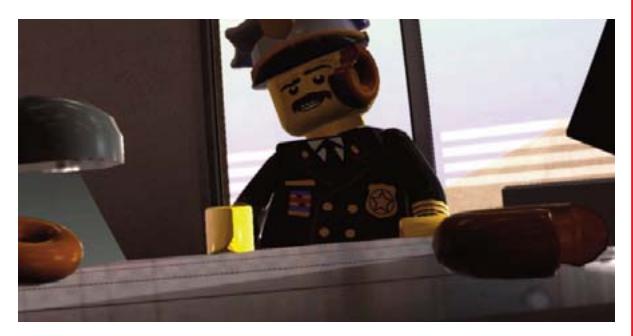




rrados a un pollo... Habrá que ir combinando las distintas habilidades para superar todos los obstáculos, aunque generalmente la mayoría impliquen cambiarnos de traje y simplemente pulsar el botón A.

Porque el control, como es seña de identidad de la serie, es de lo más sencillo: los combates cuerpo a cuerpo contra matones de poca monta apenas se resuelven pulsando un par de botones en el momento preciso para que Chase ejecute alguna llave de kung-fu, y podemos conducir sin preocuparnos de respetar el tráfico o atropellar a nadie (todos los personajes se apartan antes), porque claro, nosotros somos la ley. Apenas basta un botón también para ejecutar acciones como saltar entre paredes, encaramarse a muros... en general, podemos interactuar con todos los objetos hechos con ladrillos blancos y azules. El manejo de los distintos vehículos que como buen poli podemos confiscarle a todo el que veamos (que van desde coches a motocicletas, helicópteros y algunos realmente sorprendentes) tampoco plantea problemas, aunque pueden parecer demasiado ligeros.

Pese a esta sencillez que caracteriza al control, los desarrolladores han aprovechado todas las características propias del GamePad, que para algo es un juego exclusivo: la pantalla táctil nos muestra el mapa en todo momento, podemos escuchar por su altavoz las comunicaciones que llegan desde comisaría para encomendarnos nuevas misiones, o utilizarlo como escáner, colocándolo frente a la pantalla de televisión y mirando a nuestro alrededor para localizar pistas y secretos. Al hacer un



uso tan intensivo de estas posibilidades, no se puede jugar en modo Off-TV, sin la televisión. Se le perdona.

El toque LEGO está también en la personalización, porque podemos encontrar montones de 'skins' para nuestro personaje, y diseñarlo a nuestra medida, con cientos de tipos de pelo, brazos, ropa, piernas... aparte de la posibilidad de reconstruir objetos manteniendo pulsado A, o grandes construcciones si reunimos los ladrillos suficientes. Son momentos en los que se nota el mimo y el conocimiento de este universo que han ido adquiriendo los desarrolladores: si conseguimos piezas suficientes para reconstruir un puente para alcanzar otra zona de la ciudad, por ejemplo, veremos cómo las piezas se van colocando una a una (a cámara rápida, eso sí) tal y como deberíamos hacerlo para construirlo con ladrillos reales. Un puntazo.

Por tanto la ciudad está llena de cosas que hacer y zonas muy variadas: puertos, playas, puentes, islas, minas... aunque cada vez que entremos a un nivel especial, más plataformeros y que suelen transcurrir en interiores, tendremos que tragarnos unos tiempos de carga de unos 30 segundos. Es el único punto negro de un apartado técnico que cumple bien, porque antes de iniciar la partida tendremos que esperar ¡más de un minuto de tiempo de carga!

Pero esto no se carga la diversión y el buen rollo que el título transmite durante las más de 50 horas de partida, más aún si queremos conseguir el 100% de objetos.

Con sus ladrillos de colores, LEGO City: Undercover ayuda a que Wii U empiece a construirse un buen catálogo. Es muy divertido, y de eso se trata, ¿no?



Conclusiones:

Un 'sandbox' para toda la familia que derrocha sentido del humor, variedad de situaciones y objetos para coleccionar. No es una obra maestra, pero ofrece decenas de horas de diversión sin preocupaciones para cualquier jugador.

Alternativas:

El catálogo de Wii U aún es escaso, pero pronto llega otro título de la franquicia: LEGO Batman 2.

Positivo:

- Un guión divertidísimo
- Misiones muy variadas

Negativo:

- Los tiempos de carga son demasiado largos. Aprovecha para ir al cuarto de baño

nacho bartolomé

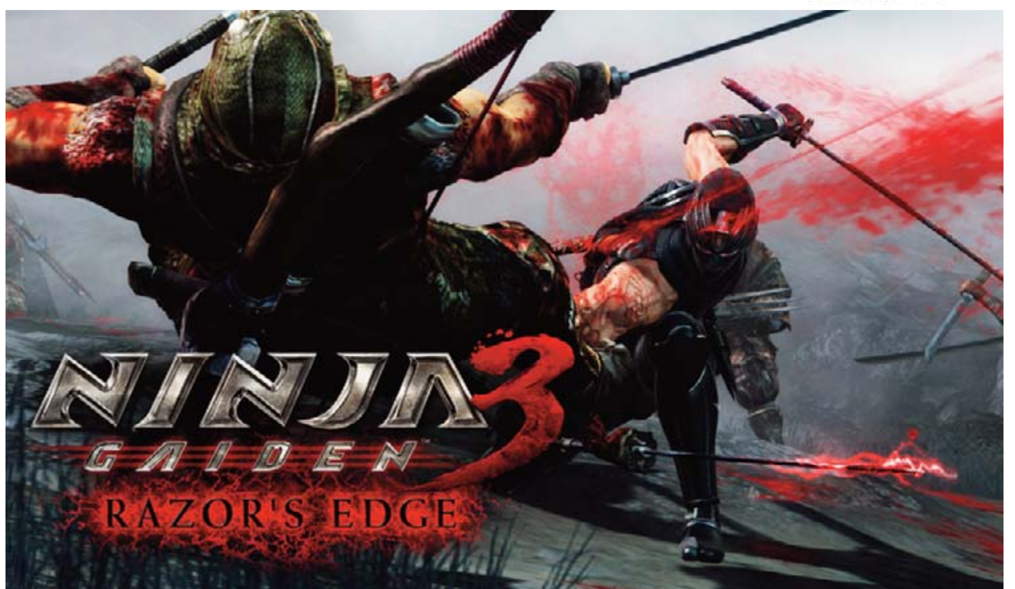
gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	86
duración	90
total	**82**

Una segunda opinión:

Por ahora no me convence. Demasiado caótico para los que venimos de shooters más tácticos e incluso demasiado arcade para los que no.

Ismael Ordás





desarrolla: team ninja · **distribuye:** koch · **género:** acción · **texto/voces:** esp/jap · **pvp:** 36,95 € · **edad:** +18

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Por fin un heredero digno del legado del Dragón

Tras un criticado "Ninja Gaiden 3" y un muy recomendable "Razor's Edge" en Wii U, llega ahora la revisión de la revisión para PS3 y 360. Tecmo busca resarcirse y ofrecer la mejor experiencia Ninja desde Ninja Gaiden II

Los "hack'n slash" o las aventuras de acción están viviendo una era dorada en la actual generación de consolas. Hemos visto auténticas joyas con el lanzamiento de las mismas como Devil May Cry 4. Otros, como Bayonetta, elevaban la sensualidad y la acción a un nuevo nivel. Castlevania: Lords Of Shadow ofrece una jugabilidad tan potente y profunda como su historia mientras que MGR: Revengeance provoca taquicardias hasta en los más versados del género. En medio de ese mar de juegazos hubo uno que trató de hacerse con su sitio y lo consiguió.

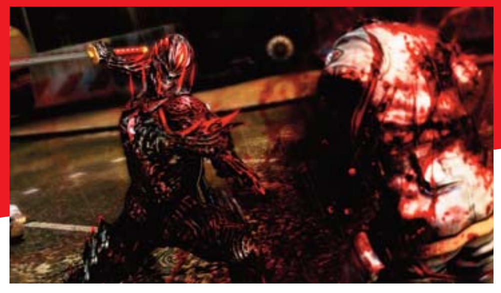
Ninja Gaiden II es, junto con los juegos citados anteriormente, uno de los mejores juegos de acción de esta generación. Su secuela directa fue muy criticada, no por ser un mal juego, sino por apenas aportar nada nuevo a la mezcla y unos contenidos adicionales inexistentes, así como la ausencia de armas extra, magias, una jugabilidad demasiado accesible y una dificultad ridículamente fácil.

Para el Team Ninja la dificultad de sus juegos siempre ha sido algo de lo que enorgullecerse (DOA5, NGII...) así que, tras tomarse un tiempo, han vuelto a la carga con una actualización espectacularmente completa de uno de sus juegos estrella, haciendo acopio de todo aquello que le faltaba para tratar de darle a los fans tanto de la saga como del género, un juego del que estar orgullosos.

Empecemos a analizar.

Una jugabilidad mejorada, con más personajes, mas movimientos, más armas, más habilidades, más misiones. Más Ninja Gaiden





Me encanta el olor a sangre por la mañana.

El NG3 original ya era un título bueno en lo que al apartado visual se refiere, pero este muestra sutiles mejoras que lo elevan a la posición de notable.

Los movimientos y animaciones son tremendamente fluidos, tanto de los protagonistas como de los enemigos y no se experimentan caídas de frames en absoluto a pesar de la gran cantidad de elementos que coinciden en la pantalla a la vez.

¿Ralentizaciones? Ninguna que yo haya visto.

¿Bloqueos? Menos aún, la verdad.

¿Bugs? Ave María purísima, no.

Sin embargo...

Existen pequeños fallos de clipping en algunos momentos que le restan solera, como ir subiendo una escalera y que, si nos fijamos bien, Ryu Hayabusa tenga los pies dentro de los escalones. Raro con narices e imperdonable.

Pero en el extremo opuesto tenemos un nivel de detalle muy alto y unas texturas de piel, pelo y facciones muy a la altura de las circunstancias, al igual que los objetos y escenarios, que tienen una calidad de modelado y detalle muy buena así como un estupendo juego de luces y sombras que, sumado a las salpicaduras continuas de sangre en la pantalla, le confieren a este juego un aire adulto y serio muy apropiado.

¿Qué ruido hace un ninja?

El aspecto sonoro tampoco está nada mal. No está doblado al español, y eso es lo único que puedo decir que sea "malo".

El doblaje del juego se mantiene en japonés, con voces muy conseguidas y famosas del mundillo de anime y videojuegos. También nos da la opción de ponerlo en inglés pero pierde fuerza.

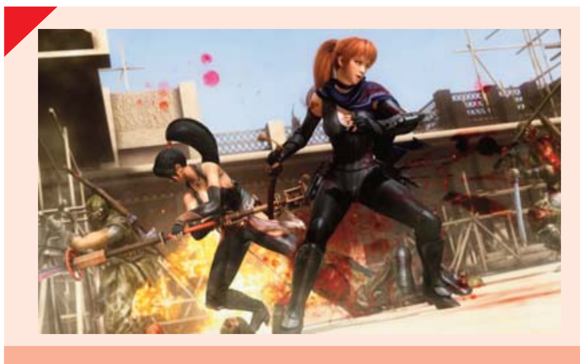
Eso sí, está completamente traducido al español, y con una traducción más que correcta.

En cuanto a la música... repito lo que dije hace un par de meses en el análisis de la edición de Wii U: le puedes poner en el coche y funciona. No es sólo una banda sonora, sino que funciona individualmente del

"Port" de un "port"

Raras veces somos testigos de la llegada de un juego como este. El original salió para PS3 y 360 y fue más bien decepcionante. Meses después se anunció su revisión con más salsa e ingredientes pero sólo para Wii U. Y en cuanto salió a la vente se anunció que saldría un par de meses después, vuelto a revisar, de nuevo, para PS3 y 360.

"El mismo juego" 3 veces en un año y poco no dice mucho de una compañía... aunque Capcom de eso sabe mucho y mirad dónde está. El caso es que Tecmo está tratando resarcirse y parece que lo ha logrado.



El modo cooperativo permite controlar a todos los personajes en niveles ya concluidos o en los retos específicos creados para este juego



juego y con un tono machacón.

La mezcla de estilos resulta bastante acertada, intercalando algunos temas de rock con música más tradicional japonesa aderezada con toques metal y una pizca de electrónica, descafeinado, espuma media y un soplo de canela.

En otro orden de cosas, los efectos de sonido añaden todavía más dureza al juego. ¿Alguna vez se os ha caído una sandía al suelo? ¿Habéis oído como reventaba? Pues así os haréis una idea de cómo suena cuando Ryu le clava el báculo lunar en la cabeza a un ninja malo malísimo.

Todos y cada uno de los tajos realizados con todas y cada una de las armas son distintos unos de otros y suenan diferentes, todo al son de gritos desgarradores, quejidos y gemidos de dolor.

Además el sonido está perfectamente sincronzado con las bocas y las facciones con lo que parece de verdad una película de ninjas interactiva.

Ryu Hayabusa: el gran ninja seductor

Uno esperaría que en un juego de ninjas aparecerian más hombres que mujeres. No obstante estamos hablando del estudio que nos trajo Dead or Alive 5, cuyas dos protagonistas (Kasumi y Ayane) se dejan ver en Ninja Gaiden 3 RE como compañeras de barrabasadas de Ryu Hayabusa.

Por si fuera poco, a Ryu también le acompañará Momiji, su discícula y sacerdotisa del templo del Dragón para tratar de curarle de la maldición que le está corrompiendo.

Se mire como se mire, parece que si quieres que te rodeen las mujeres hermonsas y de busto turgente, tienes que aprender a descuartizar enemigos con la katana.

Es broma. Por si acaso...

Corto con la katana, luego cambio a las garras y ahora... ¡un poquito de magia!

Botón de salto, arma secundaria, ataque débil y ataque fuerte son los comandos básicos de todo buen juego de acción. No obstante, Ninja Gaiden 3 RE cuenta con unas físicas muy bien medidas e implementadas y un control accesible a priori pero profundo en cuanto avanzamos un poco.

Vuelve la dificultad, la tensión... tendremos que hacer acopio de toda nuestra habilidad y las disciplinas aprendidas mediante el nuevo sistema de subida de nivel para poder salir airoso de todos los retos que nos encontraremos, ya que la IA del enemigo ha sido mejorada considerablemente.

Cada arma, de las 6 que controlaremos, se maneja de manera diferente y tiene sus propios comandos y combos, amén de 3 niveles de perfeccionamiento. Igual ocurre con la barra de vida, magia, y diferentes habilidades que Ryu irá des-



bloqueando a medida que avance la trama.

Conforme más combinaciones hagamos ganaremos más puntos de karma (experiencia) y ya os imaginaréis qué es lo que se hace con ellos

Por si fuera poco las tres jóvenes féminas que le acompañan también tienen sus misiones y su "árbol de disciplinas" propio, con lo cual el haber subido de nivel a Ryu no implicará que las demás también lo hayan hecho. Nos toca matar mucho más para poder subir.

Además existen grandes diferencias entre cada uno de los personajes, tanto a nivel de control como en los golpes, alcance, velocidad, fuerza y daño infligido.

El control es preciso y los resultados que obtienes al realizar la secuencia correcta son espectaculares.

Tanto que matar y tan poco tiempo...

El modo historia puede ser superado en unas 6 horas, lo que lo convertiría en un título con una duración más bien escasa y sin ningún tipo de rejugabildiad... si no fuera por los cuatro modos de juego aparte del principal que trae, los 4 personajes jugables (cada uno con sus características y movimientos propios), las misiones secretas, los 5 niveles de dificultad, los retos de cada capítulo y las partes de la historia propias de cada una de las ayudantes de nuestro ninja favorito.

Todo ello aderezado con un juego online cooperativo y/o competitivo en el que podremos luchas con y contra cuatro personajes a la vez en las propias misiones del juego y en arenas específicas para ello.



Conclusiones:

Un buen sucesor del Ninja Gaiden II. Con una gran cantidad de elementos extra, misiones, retos y contenidos desbloqueables es el Ninja Gaiden más completo y rico hasta la fecha.

Alternativas:

- Ninja Gaiden II para que todo quede en familia y con gran calidad.
- Bayonetta, DMC4 o MGR para los Hack'n Slash trepidantes y más próximos en jugabilidad.

Positivo:

- Amplia variedad jugable y duración. jugable
- Si menos es más imaginad cuánto más será más.

Negativo:

- ¿Algún problema de cámara o que no está doblado en español?

rodrigo oliveros

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	85
duración	90
total	**83**

Una segunda opinión:

Por ahora no me convence. Demasiado caótico para los que venimos de juegos de acción más tácticos e incluso sangriento sin necesidad.

José Barberán



desarrolla: duranik · **distribuye:** redspotgames · **género:** shooter · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 34,95 € · **edad:** n/a

Sturmwind

Duranik deja el listón más alto

Anunciado en su día para verano de 2011, aquel lejano trailer dejó a los fans de Dreamcast boquiabiertos ante semejante nivel gráfico en un juego independiente. Casi dos años nos separan de aquella primera fecha de salida



Verano, otoño, Navidad, abril, Navidad otra vez... Redpostgames nos ha mareado durante casi dos años desde que el lanzamiento de Sturmwind no se realizara en la fecha prometida. En el segundo avance que publicamos sobre el juego, en nuestro número 42 (agosto de 2012), comentábamos que la excusa de la quiebra de cierto fabricante de CDs no colaba para justificar lo que ya era un año de retrasos. Así mismo, lamentábamos que tanto los compradores como los propios desarrolladores tuvieran que seguir esperando a que un juego terminado viera la luz. Los hermanos Graf, los dos integranets de Duranik, aprovecharon este tiempo para implementar pequeñas mejoras en un shooter horizontal que, a día de hoy, deja el listón de los juegos independientes de Dreamcast más alto que nunca.

Sturmwind hace gala de un diseño espectacular. Eso es lo primero que salta a la vista en cuanto empezamos a mover nuestra nave por esos vistosos

Krakor es uno de los jefes de fin de fase... y acaba de salir también en forma de pulpo de peluche

escenarios, variados y llenos de detalles sorprendentes y de elementos que podemos destruir. Es altamente recomendable disfrutarlo mediante el cable VGA de nuestra consola tanto si jugamos en un monitor de tubo como en una TV moderna. Y es que los de Duranik han ido a por todas en el apartado gráfico, ofreciéndonos un producto a la altura de cualquier matamarcianos oficial del catálogo de Dreamcast. No se trata de un port de un original de Neo Geo (Last Hope, GunLord) ni de GP2X (Wind & Water), con todos los respetos hacia éstos. Empleando programas como Lightwave 3D para su diseño, Duranik ha conseguido aprovechar la potencia de la máquina incluyendo todo tipo de efectos de alpha blending, luces, explosiones y demás. La cantidad de enemigos diferentes y el tamaño y animación de los tremendos jefes de nivel son buena muestra de este trabajo, realizado en ratos libres a lo largo de los últimos 7 años. Ahí es nada.

Pero vamos por partes. Desde la pantalla de título podemos acceder al modo de juego "normal" y al "arcade", además de entrar en opciones, high scores y "bonuses". Entre las opciones contamos con 3 niveles de dificultad y la posibilidad de reconfigurar los controles, mientras que en "bonuses" veremos los extras que hayamos desbloqueado, como bocetos de enemigos... y logros (¡sí, logros!). High scores nos llevará a nuestra lista de puntuaciones, almacenadas en la VMU del mando, donde el juego guardará también nuestro progreso, que nos permitirá elegir escenario en el modo normal; también podemos compartir nuestras puntua-

Detalles y detallitos...

Sturmwind es compatible con los distintos accesorios esperables: desde la VGA box hasta nuestras VMU, pasando por el viejo arcade stick. Pero la gracia inesperada ha sido la implementación del soporte para lectores de tarjetas SD, un pequeño dispositivo aparecido recientemente en la scene, mediante el cual podremos realizar capturas de nuestra partida, una característica con la que ningún otro juego de Dreamcast ha contado hasta ahora. Y en el terreno de los detalles sorpresa, no os extrañéis si os encontráis con un astronauta, un balón de fútbol o incluso un lemming mientras reventáis enemigos... ¡o si veis que podéis hacer explotar hasta las letras que aparecen en pantalla!







ciones online mediante un código que nos facilitará el juego.

Modo normal y arcade se diferencian principalmente en el número de escenarios: 16 en el primero (algunos serán sólo un enfrentamiento con un megajefe) y 6 en el segundo. En uno se guardará nuestro progreso, pudiendo retomar el último escenario en el que nos mataron, mientras que en el otro la partida es autoconclusiva.

Pero, ¿qué tal se juega? El manejo de nuestra nave es muy preciso y la dificultad no es especialmente elevada. Contamos con tres armas para elegir desde el principio, pudiendo potenciarlas mediante la recolección de power-ups a los que podemos disparar para que cambien de color, en función del cual potenciarán un arma u otra. No obstante, cada arma actúa al mismo tiempo como escudo, de forma que perderemos una por cada impacto recibido, y una vida al perder las tres. Podemos recupe-





rarlas al conseguir el power-up del arma correspondiente. Cambiamos de arma y de dirección de disparo con los gatillos del mando, y contamos también con la posibilidad de usar bombas (cuyas explosiones son una gozada visual) y de cargar el disparo al máximo y soltarlo para lanzar un rayo mayor... ¡antes de que el arma se sobrecaliente! Como única pega a nivel jugable/visual debemos señalar que a veces resulta difícil saber qué hemos golpeado que nos haya hecho perder un escudo/arma, lo cual es producto de la cantidad de elementos que se mueven a la vez, que provocarán que en las primeras partidas no distingamos del todo bien si una parte del escenario es sólo fondo u obstáculo.

A nivel sonoro, pocas quejas. La banda sonora está compuesta por temas techno pegadizos y muy originales, que sorprenden porque se alejan de estridencias o ritmos pesados. Los usuarios que hayan reservado su edición coleccionista recibirán dicha banda sonora en un disco adicional, junto con la maqueta de la nave. La intro del juego, que nos muestra el desastre en el que transcurre nuestra misión, incluye voces en alemán sin subtítulos, aunque afortunadamente es lo único que podemos no entender en todo el juego. Los efectos sonoros, tal vez menos destacables, están muy en la línea del género y encajan correctamente en la acción.

Es una pena que Sturmwind se haya hecho esperar tanto, porque se nota el esfuerzo que los hermanos Graf han dedicado a crear esta pequeña joya. Confiemos en que el retraso no lo convierta en víctima de su propio hype entre los fans de Dreamcast.

Conclusiones:

Puede que tenga sus fallos, pero Sturmwind se ha coronado como el mejor juego independiente lanzado hasta la fecha en Dreamcast, con una calidad técnica y un diseño sobresalientes.

Alternativas:

Border Down es una alternativa clara dentro del catálogo oficial. Entre los títulos no licenciados tenemos Last Hope y Dux, aunque Sturmwind los supera ampliamente.

Positivo:

- Cuidadísimo y original diseño
- 16 escenarios, 2 modos de juego, 3 niveles de dificultad... y extras
- Multitud de detalles y sorpresas

Negativo:

- En ocasiones cuesta distinguir los elementos dañinos
- Que llegue con tanto retraso y con una atención tan pobre a los compradores

carlos oliveros

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	85
total	85

Una segunda opinión:

No tiene los modelados 3D de Border Down, pero presenta un nivel de detalle mucho mayor. Un juego cargado de sorpresas que sabe coger lo mejor de sus muchas influencias.

Daniel Tirador Extremo



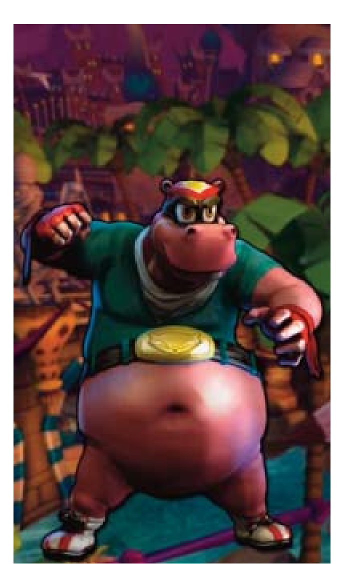


desarrolla: sanzaru · **distribuidor:** sony · **género:** sony · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95/29,95 € · **edad:** +7

Ladrones en el Tiempo

El "Regreso al Futuro" de Sly Cooper

Con PS4 a las puertas, vuelve una de las mascotas de Playstation 2 en su estreno en PS3. Lo hace de la mano de un estudio de escasa trayectoria que ha logrado un juego notable y digno sucesor de los de Sucker Punch



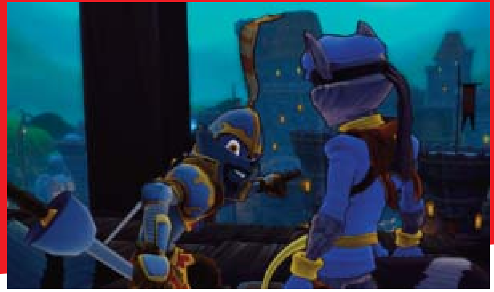
En este mundillo rara vez se hacen las cosas sin una razón. La reaparición de Sly Cooper en All Stars Battle Royale y el lanzamiento de la trilogía original de Sucker Punch en su versión HD no fueron más que la reactivación de uno de los mejores personajes de Playstation 2, que parecía iba a saltar la generación de PS3 sin una sola aparición por la misma.

Los encargados del regreso del mapache han sido los californianos Sanzaru Games, que ya se encargaron del remake en HD de la trilogía original, y hay que reconocerles que han hecho un buen trabajo en general, aunque personalmente pienso que deberían haber arriesgado más en la fórmula y el planteamiento del juego, excesivamente continuistas y aferrados al pasado.

Ladrones en el Tiempo comienza con un hecho insólito. La historia de la saga de ladrones

La historia de los Cooper está siendo eliminada y Sly y sus amigos deben investigar que es lo que ocurre y dar con la solución a este ¿gran problema?

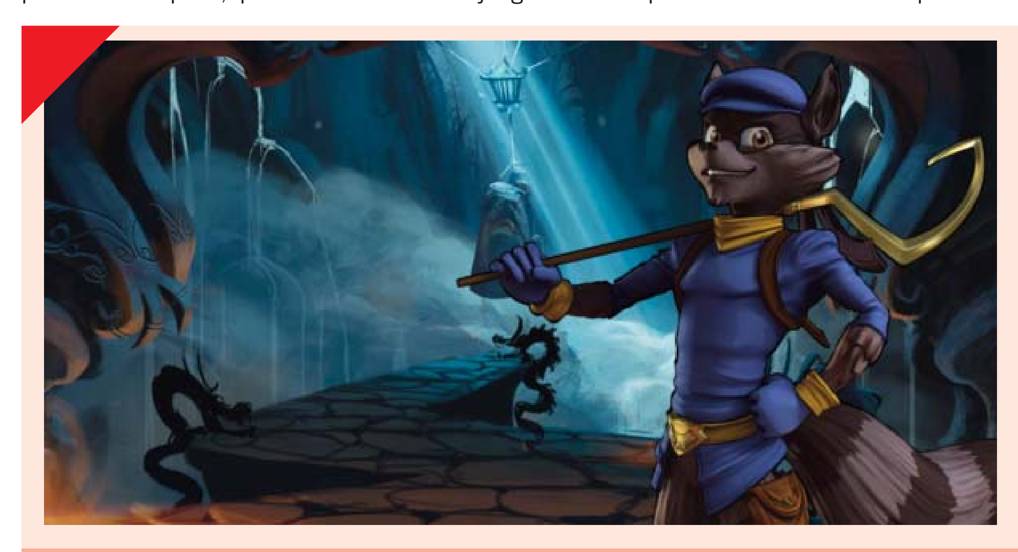




con honor, de la que Sly es el último descendiente, está siendo borrada, del "Latronius Mapáchivus". El mapache más famoso del universo Playstation y sus amigos no pueden permitir que algo tan horrible ocurre y deciden viajar en el tiempo para investigar que es lo que está ocurriendo y dar con una solución al problema. Al más puro estilo Regreso al Futuro, aunque sin el glamour del DeLorean, se ayudarán de una máquina del tiempo inventada por Bentley que convierte la furgoneta del grupo en un medio de transporte transtemporal, que les llevará a distintas épocas del pasado a conocer a distintos antepasados de Sly y junto a ellos "desfacer el entuerto", que diría el Ingenioso Hidalgo.

La historia de Ladrones en el Tiempo está bien escrita y llevada, más que suficiente para un videojuego en el que no es más que una mera justificación para llevarnos por distintos mundos y fases. De hecho tiene algunas sorpresas y giros interesantes que se agradecen y consigue que nos vinculemos con unos personajes que no pueden ser más planos y típicos y tópicos en un juego de este tipo. Logra mantener la atención del jugador durante las 12-14 horas que nos llevará terminar la campaña principal y da pie a un Sly Cooper 5 ambientado en ... (lo dejaremos ahí para quien no haya finalizado el juego).

Como es habitual en la saga, a lo largo de los cinco universos temporales que visitaremos nos encontraremos con distintas fases en las que manejaremos a distintos personajes, aparte de Sly Cooper tendremos a nuestra disposición a lo largo de toda la aventura a Bentley, Murray y Carmelita Fox. En cada uno de los mundos podremos



La historia principal nos llevará a lo largo de cinco mundos (tiempos) y da para 12-14 horas de juego. Si sumamos el resto de modos y buscamos todos los coleccionables para lograr el 100%, tenemos Ladrones en el Tiempo para más de 30 horas









también jugar con algunos de los antepasados de Sly: Rioichi, Tennesse, "Bob", Sir Galleth y Salim. Esta diversidad de personajes jugables aporta una gran variedad al título, cuando manejemos a Sly tendremos que sacar provecho de su agilidad y sígilo, Carmelita es especialista en armas, Bentley un experto en tecnología y Murray una fuerza bruta. Los antepasados de Sly tienen habilidades parecidas a las del protagonista principal, aunque cada uno de ellos con sus características diferenciales. Esto que es uno de los puntos más positivos del juego deja al mismo tiempo un cierto regusto amargo, da la sensación de que se le podía haber sacado más provecho de tener distintas formas de resolver los escenarios con las habilidades de los distintos personajes y que pudiésemos elegir en todo momento como hacerlo o íncubos podre combinar las características de varios personajes para avanzar. No es así, en cada momento manejamos a un único personaje y para una zona o fase totalmente ajustada a sus características.

-Ladrones en el Tiempo es un juego de acción con alma de plataformeo. Como viene siendo habitual desde hace ya unos años, a la jugabilidad clásica de los títulos de plataformas se le añaden otros componentes como pueden ser las luchas contra los enemigos o la resolución de puzles. Este Sly Cooper 4 introduce mucho mejor el segundo apartado que el primero, los puzles y minijuegos que nos ofrece son divertidos y ocurrentes, están perfectamente integrados en la trama y no rompen en ningún momento el ritmo de juego, sino que suponen un ali-



ciente más para seguir jugando. No está tan bien implementado el sistema de lucha con enemigos, que más que habilidad requiere de una repetición de ataques hasta que el enemigo caiga.

En el apartado gráfico Ladrones en el Tiempo deja la misma sensación que en el jugable, es correcto en PS3 y notable en Vita (no olvidemos que tiene Cross Buy), muestra unos escenarios detallados y coloristas, los personajes están correctamente diseñados y se mueven con la agilidad que requiere un juego de este género, hay incluso algunos efectos de luces y partículas que nos sorprenderán de lo bien implementados que están en el entorno cell-shading del juego,... Pero al juego le falta algo, deja una vez más la sensación de ser tímido, de que podría haber dado mucho más de sí y se ha quedado un escalón por debajo de lo que debería haber alcanzado, de que el estudio de desarrollo ha preferido ir sobre seguro que apostar más fuerte con el riesgo de perder. Es algo habitual cuando un estudio de escasa trayectoria se hace cargo de una franquicia con solera, pero no por ello debemos dejar de reseñarlo y exigirlo, y en Ladrones en el Tiempo se hace muy evidente.

Nada que objetar en el apartado sonoro, probablemente el más compacto y redondo del juego. Las músicas son variadas y divertidas, se adaptan perfectamente a la ambientación del juego y la acción del mismo en todo momento, logrando ser una parte muy importante del juego. El doblaje en castellano es también muy destacable, con variedad de voces e interpretaciones para los diferentes personajes y una gran localización.



Conclusiones:

Un buen juego que recupera lo mejor de la franquicia y lo actualiza a los tiempos modernos. Aunque deja el regusto de que podría haber sido mucho mejor si la desarrolladora hubiese sido más ambiciosa y arriesgada.

Alternativas:

En este género, los videojuegos de Ratchet & Clank probablemente sean los que mejor se hayan adaptado a los nuevos tiempos. Otra alternativa es jugar la trilogía original en HD.

Positivo:

- *Una historia que da para horas*
- *Todo lo que hace, lo hace bien*

Negativo:

- *Poco ambicioso y arriesgado*

José Barberán

gráficos	72
sonido	83
jugabilidad	75
duración	88
total	74

Una segunda opinión:

Un muy buen juego a buen precio y con Cross Buy ¿que más podemos pedir?

Jorge Serrano






desarrolla: netherrealm · **distribuye:** warner · **género:** lucha · **texto/voces:** esp/ing · **pvp:** 49'95 € · **edad:** +16

Injustice: Gods Among Us

¿Y si los superhéroes gobernaran el mundo?

Tras el olvidable "Mortal Kombat Vs DC Universe" y un posterior regreso a sus orígenes mucho más inspirado con el reinicio de "Mortal Kombat" los héroes más legendarios se enfrentan entre sí por el control mundial

Una bomba nuclear ha destruido Metrópolis. Los motivos que llevan al Hombre de Acero a creerse responsable de dicha tragedia es mejor que permanezcan en el anonimato por ahora, aunque durante la historia del juego son desvelados y bastante jugosos, pero aquí preferimos no estropear la sorpresa.

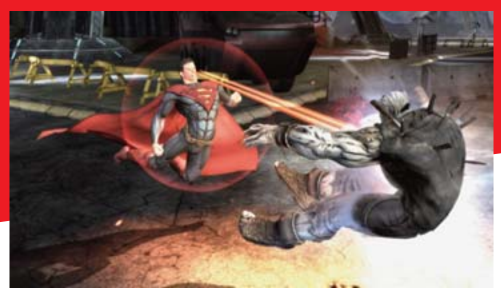
El caso es que tras dicha explosión Superman y unos cuantos héroes deciden que ya ha llegado el momento de tomar las riendas del mundo y acabar con todos los conflictos, aunque eso suponga subyugar al planeta con mano de hierro al más puro estilo Unión Soviética y Stalin. Superman, Linterna Verde, Wonder Woman... los superseres más poderosos silencian cualquier oposición, ejecutan a quienes tratan de hacerse oír, y lobotomizan a quienes se arrepienten de haberles ayudado.

Unos pocos aún siguen con vida y han creado una suerte de resistencia. ¿Liderada por quién? Por Batman. El hombre murciélago necesita auténtica potencia de fuego para derrocar a sus antiguos compañeros y devolver el gobierno al pueblo oprimido. Así que se acerca a la realidad paralela más cercana (la nuestra) y se lleva a unos cuantos héroes de aquí hasta allí para que le ayuden.

Superman debe caer. Hay que decirle al Hombre del Mañana que su día ha llegado (¡qué mordacidad!) y nadie mejor para hacerlo que la auténtica Liga de la Justicia. Los héroes ya no nos protegen... se creen dioses.

Una buena historia siempre es de agradecer, y más en un juego con personajes que tienen tantísimos años de andanzas a sus espaldas. Gracias





En el día más brillante

Gráficamente el título no es puntero en absoluto. Los trajes, armaduras, efectos, juego de luces y sombras... todo eso está muy bien logrado y los superhéroes han sido adaptados con un realismo que mantiene la estética original. Los diseños de personajes y los modelados son muy acertados, manteniendo siempre una velocidad de movimiento y de acción notoria a la vez que existen una gran cantidad de elementos en los escenarios con los que podremos interactuar. Todo ello sin sufrir la más mínima ralentización o caída de "frames".

Sin embargo algunos objetos una vez son mostrados en primer plano ofrecen unos dientes de sierra más que evidentes, mientras que las texturas del pelo y la piel dejan bastante que desear, al igual que las facciones. Pelo y piel de muñeca...por no mencionar que todos tienen labios del mismo color que la piel.

Las animaciones resultan en su mayoría fluidas y es cierto que los personajes de DC nunca se han movido mejor. Sin embargo, debido al tipo de jugabilidad del título, hay muchas ocasiones en las que parecen demasiado bruscas y antinaturales, demasiado rápidas.

Como he dicho, lo mejor son las texturas de los trajes, escenarios y animaciones.

Una lástima que no destaque tanto como podría.

En la noche más oscura.

El apartado jugable muestra más luces y sombras aún. El abajo firmante lleva dándole a los juegos de lucha desde la Megadrive y el Fatal Fury original...y me cuesta Dios y ayuda encadenar cosas correctamente. Tal vez sea que estoy acostumbrado a juegos con físicas y control fluidos en los que los movimientos salen con mayor naturalidad aunque el nivel de exigencia sea muy alto (KOF XIII, por ejemplo), pero me da la sensación de que este juego no premia la técnica ni resulta especialmente gratificante el realizar un como concreto. Llamadlo magia. En mi humilde opinión, creo que un juego basado en superhéroes donde todos saben luchar

Los agridulces DLCs

¿Qué ha pasado con aquellos tiempos en los que los contenidos adicionales se desbloqueaban? Ahora se compran, y hay una barbaridad de ellos. Desde algunos meramente estéticos como trajes y apariencias para los personajes hasta otros que enriquecen la experiencia de juego como luchadores adicionales, escenarios, técnicas, modos de juegp...

Injustice: Gods Among Us tiene de ambos. Y en cantidades absurdamente grandes.

Yo me estoy cansando de tener que comprar los juegos a plazos.



La selección de los personajes es un punto a favor del título, con 24 héroes y villanos que representan lo mejor y lo peor del universo DC



cuerpo a cuerpo en mayor o menor medida habría sido más acertado una jugabiliad más fluida y precisa.

Eso no quita que Injustice sea un juego técnico. Lo es, y mucho. Tal vez demasiado.

Lo bueno que tiene es que cada personaje se controla de manera única por lo que los movimientos serán diferentes para cada uno de los 24 héroes y villanos con los que arrancaremos a jugar. Además hay claramente diferencias entre luchadores "poderosos" y los "habilidosos". Por ejemplo, Linterna Verde podrá lanzar un trozo de una estatua, pero Nightwing se apoyará en ella para cambiar de dirección en medio de un salto y colocarse detrás del cruzado esmeralda.

Sin duda, lo mejor en este apartado son los escenarios y el papel tan importante que juegan durante la batalla, ya que prácticamente en su totalidad son destruibles y podremos emplear casi cualquier elemento del mismo para lanzarlo contra el enemigo o hacerle atravesar la pared para continuar con la pelea en la fase adyacente.

Dieciocho escenarios a dos partes por cada uno son muchas arenas en las que combatir y muchos elementos que lanzar y utilizar.

Ningún mal podrá escapar de mi vigía.

¿Alguien sabe quién es Kevin Conroy?

¿Nadie?

Es el actor que puso voz a Batman en la serie de animación clásica de los 90. Como él, Superman y Wonder Woman también repiten dobladores que aportan experiencia y capacidad a un aspecto que, de lo contrario, estaría muy poco valorado.

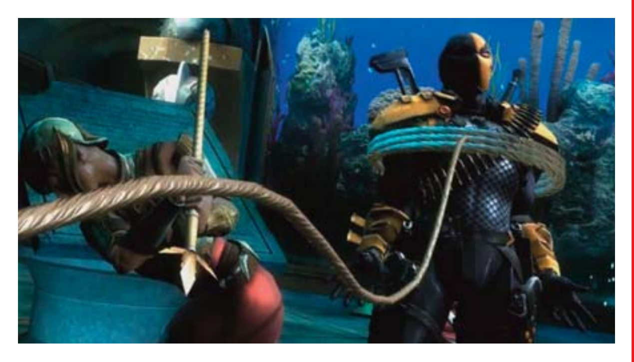
Las voces de la mayoría de los personajes son bastante genéricas, y carentes de expresividad y en algunos casos incluso chirriantes, como es el caso de Linterna Verde. Nathan Filion (el actor de Castle) ya dobló a este personaje en varias ocasiones con resultados perfectos y en

¿Malos personajes o malos guionistas?

Los amantes de los cómics encontrarán este juego plagado de guiños y referencias a grandes obras del género (El Regreso del Caballero Oscuro, de Frank Miller; Hijo Rojo, de Mark Millar) o sagas más recientes como Flashpoint y Trono de Atlantis.

Esto hace que uno se pregunte por qué la gente se ha reido siempre de Aquaman, Flecha Verde o Flash. Ahora todo el mundo los conoce por series como Big Bang y están de moda las camisetas con sus caras... pero no gozan de la misma "magia" que Batman. No es su culpa. Son todos cohetáneos. Hijos de la misma época.

No han sido bien aprovechados por los guionistas. Hasta hace poco.



esta ocasión es una voz rasposa, carente de gracia ni desparpajo. Pues así, en varios casos.

La banda sonora, por lo general, es muy buena. Hay pistas que son del todo intrascendentes y que apenas caes en la cuenta de estar escuchando hasta que atiendes, pero el resto tienen cierto corte épico que aporta robustez y fuerza al título, aderezado por algunos temas cantados francamente notables. Pero lo que se lleva la palma es que el tema central está compuesto y cantado por un grupúsculo nada conocido llamado Depeche Mode (nótese el sarcasmo).

Por supuesto la banda sonora con los temas de los escenarios así como las canciones con voz están a la venta y son altamente recomendables.

Que aquellos que adoran el poder del mal teman mi poder.

Para ir concluyendo sólo queda hablar de la duración. La verdad es que es bastante alta, porque aunque el modo historia pueda pasarse fácilmente en menos de 2 horas, este juego contiene varios modos adicionales que aportan situaciones jugables alternativas, tales como 10 misiones específicas por personaje, entrenamiento, tutoriales, versus y más de 12 rutas diferentes en el modo arcade.

A medida que vayamos completando el juego subiremos de nivel y conseguiremos tarjetas de acceso a los archivos secretos con lo que desbloquearemos bocetos, biografías de personajes, modelados 3D...pero nada realmente relevante.

La luz de Linterna Verde.



Conclusiones:

Es un juego que gustará especialmente a los fans de los cómics y es un buen juego de lucha. Con un poco más de esfuerzo habría sido brillante, pero no lo es.

Alternativas:

- Mortal Kombat de 360 y PS3 para no salirse de las reglas de la casa.
- King of Fighters XIII para disfrutar de la mejor lucha 2D
-Virtua Fighter 5 o Dead or Alive 5 si preferimos lucha 3D técnica y bonita.

Positivo:

- Muchos personajes bien diferenciados entre sí.
- Interacción con los escenarios.

Negativo:

- Jugabilidad poco satisfactoria.
- Control muy errático en ocasiones.

rodrigo oliveros

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	70
duración	80
total	**75**

Una segunda opinión:

Tenía muchas esperanzas en este título, que sin ser un mal juego, no acaba de engancharme como pensaba. El planteamiento inicial es bueno y atractivo, pero su forma de llevarlo a cabo no acaba de casar conmigo.

Gonzalo Mauleón



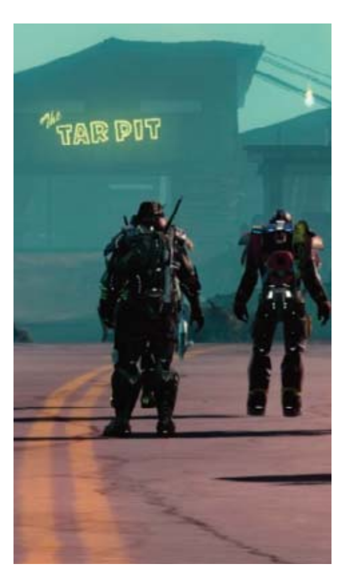


desarrolla: trion · **distribuye:** bestvision · **género:** mmofps · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Defiance

El MMOFPS transmedia

Aunque los MMO son ya un género muy fuerte en PC, no ocurre lo mismo en consolas, donde apenas podemos contarlos con los dedos de una mano. Defiance llega con la intención de llenar ese hueco



Muy ambiciosa se presentaba la apuesta de Trion a la hora de traernos lo que según ellos es la primera experiencia transmedia. Durante la campaña previa a su lanzamiento hemos asistido a numerosas afirmaciones que aseguraban que los hechos de la serie incidirán en el juego, y que también ocurrirá al revés. Buenos propósitos, pero que una vez visto el primer capítulo de la serie y lo que nos ofrece el juego, se nos antoja muy complicado.

Y es que abrirse un hueco en un género tan identificado por apuestas como WoW o Guild Wars 2 no es nada sencillo en PC. Y menos aún cuando no cuentas con argumentos de peso que decanten la balanza a tu favor. Defiance es un MMOFPS que a día de hoy, y a pesar de la gran cantidad de parches ya lanzados para corregir sus deficiencias, no logra alcanzar las cotas de calidad que se le presuponían. Puede que el hecho de tener que coincidir con el estreno de la serie haya apresurado su lanzamiento de-

No tiene grandes puntos a su favor, y los errores se han solventado a golpe de giga de parche

masiado. Pero es evidente que le faltan muchas horas en el horno.

El título, como ya hemos dicho, homónimo de la serie que ahora mismo se está estrenando, nos presenta un mundo post-apocalíptico en el que la especie humana está obligada a convivir con una raza alienígena. Los diversos conflictos que ello acarrea traen consigo que alrededor de nuestro planeta orbiten una cantidad insana de restos espaciales. Estos ocasionalmente caen a la tierra, y una forma de ganarse el pan en este terreno hostil no es otro que mercadear con estos objetos. Es decir, desempeñar la digna profesión de chatarreros, aunque aquí lo llamaremos Ark Hunters.

Si hay una palabra que identifique al producto es la de limitado. Y esto lo podemos apreciar desde el primer minuto de juego. Todo resulta tan contradictoriamente simplificado que se echan de menos infinidad de opciones en cada uno de los apartados. Partiendo de la poca variedad a la hora de confeccionar nuestro personaje, pasando por lo repetitivo de las diversas misiones que nos presenta. Casi todas ellas recurrentes y que no van más allá de ir en busca del objeto en cuestión mientras matamos a los enemigos que se interponen en nuestro camino. Como indicativo, solo podemos llevar a cabo una misión activa, pero eso sí, pone a nuestra disposición más de un millón de armas.

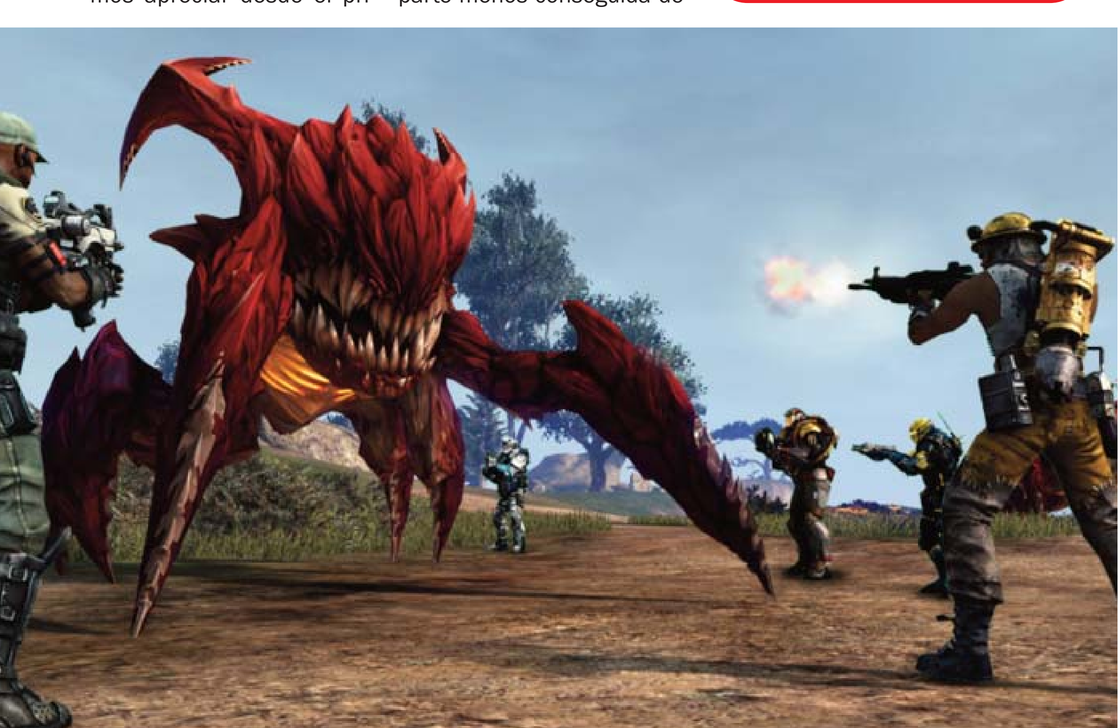
Estoy seguro que tras leer el párrafo anterior os evoca irremediablemente a Borderlands. Y en parte guarda bastantes rasgos en común, pero quedándose con la parte menos conseguida de

Y la serie...

El estreno del episodio piloto ha sido más bien tibio. En nuestro caso criticamos la pobre calidad interpretativa de sus personajes. Al cierre de esta edición no hemos podido ver el segundo capítulo, pero los 89 minutos que en teoría servían para poner en antecedentes de lo que debe ser la serie sirvieron para poco. Muy poco.

Al terminar, a muchos no nos quedó claro si los extraterrestres son buenos, malos o regulares. Tampoco logramos entender cuál es el funcionamiento de este nuevo status-quo en el que la humanidad debe desenvolverse.

Es pronto para empezar a juzgar, pero tras el bombo inicial, esperábamos bastante más de ella. De momento debe mejorar.







él. Defiance se presenta como un FPS, pero como un FPS de hace 6-7 años. No ha sabido valerse de ninguna de las novedades que se han introducido en todos estos años en el género. Se muestra torpe e impreciso en combate, y desde luego no ayuda ni mucho menos la IA muy mejorable que presentan los enemigos. Pero lo que más echamos en falta es un argumento que nos motive a seguir adelante. Tan solo encontramos como aliciente el hecho de mejorar perks, y que estas tampoco tienen una incidencia capital en el desarrollo de nuestro personaje.

Esa limitación es extensible también a su apartado técnico. Tenemos ante nosotros un mapeado enorme. Incluso demasiado para las necesidades del mismo, aunque para disminuir las distancias podemos desplazarnos por el mismo montados en vehículos off-road. Pero tremendamente genérico y falto de





carisma. El trabajo de texturizado es lo poco que destacable dentro de un conjunto plano y que afecta también al justito modelado y variedad de los enemigos.

Sin embargo, es capaz de atesorar alguna virtud. Aunque para ello se nos antoje necesario desligarlo de la serie y entender Defiance como un MMOFPS final. Durante las primeras horas de juego no vamos a negar que se nos hizo bastante duro andar por este yermo y no coincidir apenas con otros jugadores. Con el paso del tiempo, la comunidad poco a poco ha ido creciendo y ahora es posible, aunque también hay que tirar de paciencia, afrontar los raids con compañía, que al fin y al cabo es la esencia de cualquier MMO. Y a su favor debemos decir que si bien aterrizó como un producto muy mejorable, en Trion han tomado nota de las quejas de los usuarios, y a golpe de parche poco a poco van mejorando la experiencia de juego. Eso sí, sigue habiendo una cantidad muy seria de bugs y errores técnicos, pero ya no son la multitud exagerada que era el primer día. Esto nos invita a ser optimistas y creer que con el paso de las semanas y las diversas actualizaciones, Defiance logrará al menos acercarse al nivel técnico necesario para poder jugarlo sin sobresaltos.

Aun con todas estas buenas intenciones, en PC se ve sobrepasado sobradamente por cualquier rival que se tercie. Sin embargo en consolas no hay alternativa válida, por lo que en estas plataformas es capaz de disimular sus carencias de mejor manera. Aunque a costa de sacrificar disco duro por el tamaño de los parches.

Conclusiones:

Tiene mucho margen de mejora, y Trion ya ha demostrado que es capaz de hacer productos aceptables con Rift. De todas maneras se antoja muy complicado ver como pueden relacionarse el juego y la serie más allá de cameos puntuales.

Alternativas:

En PC tenemos una oferta en MMO muy atractiva. Desde WoW hasta el mismo Rift de Trion, pasando por Guild Wars 2.

Positivo:

- Mejora con el paso del tiempo
- Los eventos diarios

Negativo:

- Muy mejorable técnicamente
- Monotono y repetitivo

gonzalo mauleón

gráficos	55
sonido	65
jugabilidad	60
duración	80
total	65

Una segunda opinión:

Queda limitado a ser una sucesión de horas y horas de tiroteo sin mucho sentido en el que muchas de las misiones las acabamos afrontando solos por falta de gente. Si lo afrontamos con amigos, tiene un pase. Si lo hacemos solos, acabarás aburriéndote por falta de alicientes.

Ismael Ordás

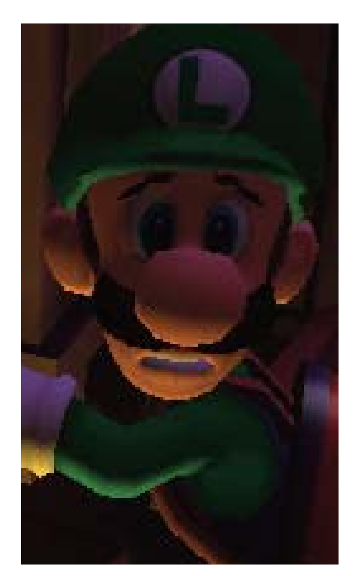


desarrolla: next level · **distribuidor:** nintendo · **género:** aventura · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

Luigi's Mansion 2

Luigi aspira... a ser lo mejor de 3DS

Luigi's Mansion 2 no sorprende en su planteamiento tanto como el original, pero lo potencia en todos sus aspectos y lo adapta con acierto al juego en portátil, aprovechando el hardware de 3DS



Luigi's Mansion 2 daba miedo. Que se anunciase una secuela de aquel juego único, ya de culto, que acompañó a GameCube en su lanzamiento, en una plataforma inferior técnicamente, sin ese segundo stick que tan bien le sentó al original y desarrollado no por Nintendo sino por Next Level Games hacía temer por el resultado.

El estudio canadiense ya había colaborado con Nintendo desarrollando juegos como los Super Mario Strikers o el notable Punch-Out!! para Wii, pero nunca se habían hecho cargo de un proyecto tan ambicioso.

Pues podemos pasarle la aspiradora a todas las dudas: gracias también a una constante labor de supervisión de Nintendo y Miyamoto en particular, Next Level ha pasado al siguiente nivel con Luigi's Mansion 2; una secuela que, contra todo pronóstico, mejora en todos sus aspectos al original y

La duración, que en el título de GameCube rondaba las seis horas, se duplica en esta secuela. Multijugador aparte





se convierte en uno de los mejores juegos ya no sólo del catálogo de 3DS, sino también de los lanzados bajo el sello de Nintendo en los últimos años.

El planteamiento básico no cambia: una aventura en la que Luigi se tiene que adentrar en una mansión encantada para acabar con todos los fantasmas, explorando a fondo los escenarios y resolviendo puzles. Aunque está protagonizado por "el otro" fontanero, esto no es un juego de plataformas, aquí no hay botón de salto y Luigi sólo brinca al pegarse algún susto.

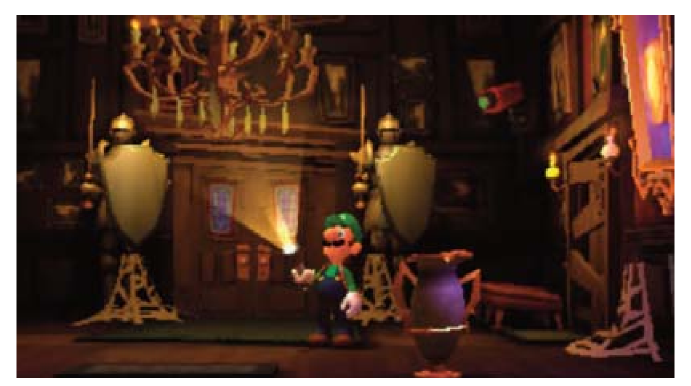
Pero nosotros no nos asustaremos, porque todo está planteado como una comedia: que se ponga al personaje más miedica de la compañía en siniestros escenarios donde abundan los fenómenos sobrenaturales se (ecto)plasma en el desarrollo en forma de situaciones, animaciones y diálogos de lo más cómicos.

Las sonrisas serán constantes aunque (o porque) Luigi no deja de demostrar en pantalla que lo pasa mal: le tiemblan las piernas, cierra las piernas tras de sí respirando agitadamente, corre sin mirar hacia delante... es uno de los pocos personajes de videojuego que hace patente que no quiere ser un héroe, no quiere cumplir con la misión a la que le ha arrastrado el profesor Fesor: limpiar de fantasmas el Valle Sombrío después de que los Boos hayan destruido la Luna Oscura que mantenía a los espectros a raya y distribuido sus pedazos en cinco mansiones distintas.

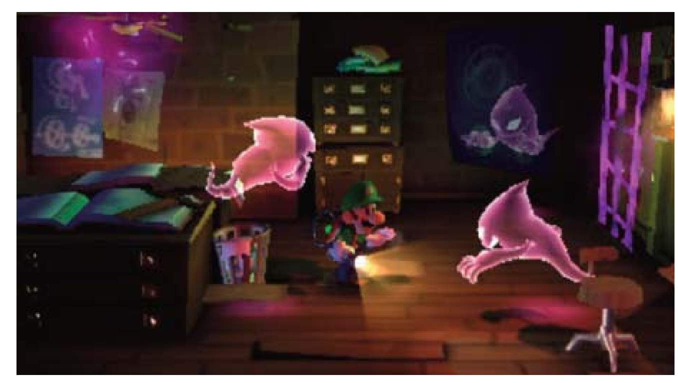
Por tanto, volvemos a contar con los cachivaches de Fesor: esta vez, una versión mejorada de la aspiradora del primer juego, la Succionaentes 5000. De nuevo tendremos que usarla para aspirar a los espectros des-



Los jefes finales suponen algunos de los mejores momentos del juego. Durante el desarrollo, Miyamoto mandó rehacer al equipo de Next Level todos estos enfrentamientos para hacerlos "sólo posibles en Luigi's Mansion"





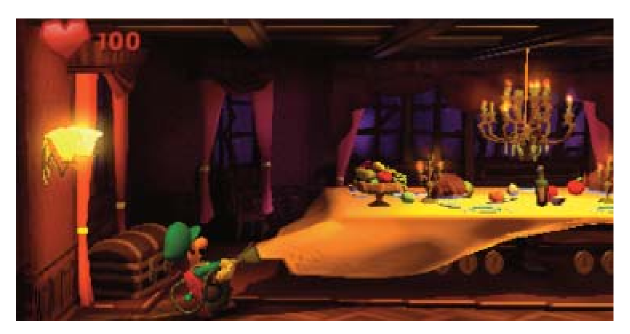




pués de haberles aturdido iluminándolos con la linterna, que esta vez va siempre encendida, pero puede cargarse para lanzar fogonazos de luz más potentes. No siempre es fácil, porque algunos fantasmas se protegen de la luz, por ejemplo, con gafas de sol, por lo que tendremos que buscar la manera de atontarlos. Una vez conseguido, es el momento de pulsar el botón R para empezar a aspirar y comienza un tira y afloja: tenemos que tirar del stick para que el espectro no escape, hasta que su salud llegue a cero. Como novedad, mientras aspiramos se va llenando una barra que al llegar a ciertos puntos nos permite aumentar la potencia de succión.

Aparte de aspirar, la Succionaentes también permite expulsar aire con el botón L, lo cual nos1 será útil en varias ocasiones; para escupir un objeto que hayamos aspirado previamente y lanzarlo lejos, por ejemplo. Además, ahora incorpora también un rayo "desoscurizador", que nos permite revelar objetos invisibles: cofres, puertas... Aspiradora y desoscurizador serán claves para resolver todos los puzles: podemos interactuar con la mayoría de elementos que encontraremos: montañas de polvo (claro), cortinas, manteles, engranajes... para encontrar dinero, llaves que abran nuevas puertas y, en general, resolver todos los ingeniosos enigmas repartidos por las mansiones.

Es otra de las novedades: el número de mansiones se multiplica y ahora podemos explorar cinco, con ambientaciones únicas: una medio en ruinas y sepultada bajo la arena, otra en una cumbre nevada, otra rodeada de vegetación... Para adap-



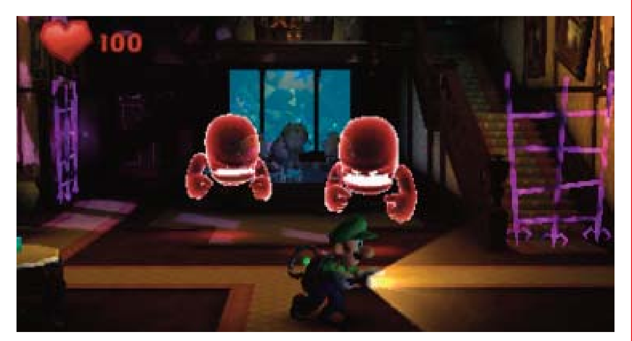
tarse a las sesiones de juego más breves propias de las consolas portátiles, cada mansión se divide en cinco misiones de entre 10 y 25 minutos. Podemos seleccionar misión desde el laboratorio de Fesor, que hace menú principal, lo que fomenta la rejugabilidad, porque podemos repetirlas para encontrar alguna joya o Boo secreto que se nos haya escapado o mejorar puntuaciones y conseguir más dinero, que esta vez sirve para comprar mejoras de potencia para la aspiradora y el desoscurizador. Hay que señalar que no hay puntos de control a mitad de misión, por lo que si nos matan (y a veces los enfrentamientos no son fáciles), tendremos que repetirla desde el principio.

El juego se ha adaptado con acierto al nuevo formato portátil: el control funciona realmente bien pese a la ausencia del segundo stick (usamos los botones X y B para mirar arriba y abajo respectivamente). La pantalla táctil simplemente se usa para mostrar el mapa y los objetivos en todo momento, que nunca está de más.

Gráficamente luce sólido, con buenos efectos de luz y un 3D bien conseguido, aunque no faltan los "dientes de sierra". Y las melodías son simpáticas y tan tarareables que el propio Luigi lo hace.

En general, la sensación es la de un "más y mejor" que pule todos los defectos del original, como la duración, que en este no baja de 12 horas, a lo que se suma un nuevo modo multijugador (para hasta 4 jugadores, y también online) que nos propone llegar a lo alto de una torre de disposición aleatoria cazando fantasmas.

Luigi's Mansion 2 es el mejor regalo que Luigi (y el jugador) podía haber recibido por su 30 aniversario.



Conclusiones:

Luigi's Mansion ya no es un título único: tiene una secuela que lo supera en todos los aspectos. Divertido, ingenioso, rejugable... una aventura realmente recomendable para todo tipo de jugadores.

Alternativas:

En 3DS, la otra gran aventura por excelencia es Zelda Ocarina of Time 3D. Y Luigi también se deja ver en Super Mario 3D Land, otro juegazo, eso sí, de plataformas.

Positivo:

- *Constantes toques de humor*
- *Puzles y jefes muy ingeniosos*

Negativo:

- *Algunas misiones son demasiado largas... y no hay puntos de control*

nacho bartolomé

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	90
duración	88
total	88

Una segunda opinión:

Por ahora no me convence. Demasiado caótico para los que venimos de shooters más tácticos e incluso demasiado arcade para los que no.

Ismael Ordás



desarrolla: gust · **distribuidor:** namco bandai · **género:** jrpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 49,99 € · **edad:** +16

Atelier Ayesha

Las aventuras de la alquimista de Dusk

Un nuevo título en la saga Atelier abre una trilogía situada en el reino de Dusk, un lugar de tonos más oscuros a los que estamos acostumbrados y con nueva compañía para embarcarnos en la gran aventura de la alquimia

La saga Atelier, nacida en 1997 en Playstation ha ido evolucionando poco a poco a través de diversas consolas siempre manteniendo su original idea: aquí no se trata de salvar el mundo ni embarcarse en una épica aventura, todo lo contrario, vivimos con la protagonista durante una etapa de 3 años, en la que poco a poco va convirtiéndose en una alquimista de renombre.

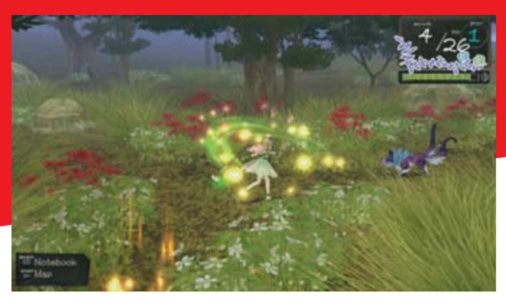
Este Atelier Ayesha aporta un pequeño granito a la evolución de la saga introduciendo un argumento más elaborado que podemos seguir fácilmente mientras a la vez conseguimos ser el mejor alquimista del reino. Una nueva entrega, una nueva saga para los alquimistas.

Ayesha Altugle, protagonista del juego vivía felizmente con su abuelo y su hermana hasta que el primero murió, dejando su legado como boticario a su nieta. Pero poco más tarde, Nio, la hermana de Ayesha desaparece en extrañas circunstancias mientras recogía hierbas. Tras concienzudas búsquedas, se da por muerta y se crea un monumento en su nombre en el que en una de sus visitas, aparece el espíritu de su hermana informándola de que aún sigue viva. Esperanzada por el hecho e intentando superar poco a poco la tristeza que la embarga, Ayesha decide cerrar su tienda para encontrar nuevas pistas que la ayuden a reunirse con Nio.

Desde el principio, vemos que la saga Atelier intenta madurar un poco. No es que este argumento sea precisamente el

Tenemos tres años para rescatar a nuestra hermana, ser el mejor alquimista del reino y conseguir el mejor final. ¡Cuánta faena!





más triste de la historia de los RPG orientales, pero nos ayuda a comprobar que Gust ha querido darle más importancia a un argumento que siempre era más de lo mismo. No deja de lado la misión de ser un poderoso alquimista y esto sigue siendo una de las partes más importantes del juego, pero se agradece que la desarrolladora haya intentado crear un juego ligeramente más “oscuro”, sin olvidar la bondad y el buen rollo que ha acompañado siempre a esta saga.

Jugablemente, Ayesha cuenta con ciertas novedades importantes para el jugador. En primer lugar, nuestra protagonista no estará sola en los combates sino que iremos conociendo a gente que podremos contratar para ser parte de nuestro grupo cuando vayamos a explorar los distintos lugares que hay en el reino de Dusk. Al entrar en estos sitios, veremos a nuestros enemigos danzando por ellos y los puntos de recogida, con los que al usarlos, nuestro tiempo se irá consumiendo y además, al ir acompañado, estos personajes podrán recoger materiales especiales que de otra manera no podríamos conseguir. En estos escenarios podremos saltar libremente para alcanzar zonas más elevadas e incluso poder atacar a los enemigos para entrar en combate con ventaja. Los combates son los clásicos combates de los JRPG, por turnos, con los típicos comandos pero con cierta dificultad y una novedad respecto al resto de títulos de la saga. La mayoría de personajes cuentan con habilidades especiales excepto Ayesha, que tendrá que utilizar los objetos creados con alquimia como por ejemplo, una bomba, para poder hacer daño a grupos más grandes. También el hecho de que los personajes no cuenten con elevadas cantidades de puntos de vida y magia nos limita bastante la exploración, teniendo que descansar a menudo para curarnos completamente con el paso del tiempo que ello implica o usando pociones que hayamos creado anteriormente. Pero una de las novedades a la hora de los combates es una barra de acción que nos permitirá prote-

¿Y la rejugabilidad?

Uno de los principales problemas de los RPG orientales es que la gran mayoría no tienen rejugabilidad alguna. Atelier Ayesha, sin embargo, te la ofrece y en una dosis enorme. Si te gusta el título y te engancha, puedes repetirlo para conseguir los distintos finales que ofrece el juego, tarea que no es nada fácil sin una buena guía.

Aun así, las múltiples quests, los objetos de recogida y la siempre presente alquimia te aportarán horas y horas para un título que puede llegar a durar meses si quieres verlo al cien por cien.



Nuestro nivel de amistad con los compañeros será importante ya que muchas veces influirá en que final obtendremos



ger a otros compañeros de ataques de los enemigos entrando en un estado de defensa o hacer que ataquen a continuación de otro personaje para causar daño extra sin perder su turno.

En materia gráfica, el juego es muy bello. A pesar de que su cel shading no es de los mejores, los personajes y los enemigos están increíblemente bien detallados y resultan muy agradables junto a los escenarios, pero estos resultan vacíos y especialmente toscos en los combates, donde las texturas pierden mucha calidad. Por otro lado, las animaciones de los personajes son muy fluidas y resultan graciosas, especialmente las de la bruja Wilbell.

El sonido es una ruleta rusa de calidad y muchos de los temas resultan al oído como simple relleno, especialmente los temas que suenan en las ciudades. Pero si hay algo que destaca por encima de los demás es su precioso opening, "Flower Marks", que desde el momento en el que empieza nos embarga con su melancolía y su tranquilidad. De nuevo es una lástima que en un juego de semejantes características hayan olvidado incluir una pista con el audio original japonés y nos tengamos que conformar con un doblaje inglés correcto, pero que a veces roza lo irritante en las voces de sus protagonistas femeninas.

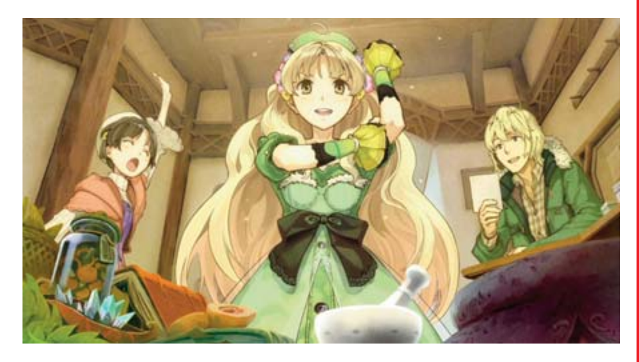
Con todo lo bonito que resulta Atelier Ayesha en sus gráficos y su sonido y las mejoras en su jugabilidad, sigue siendo una saga difícil de recomendar para los más aguerridos al género. Atelier puede resultar como un "cuento de princesas" en el que tomamos el papel de la chica guapa y mona y esto puede echar para atrás a muchos candidatos que decidan jugarlo. En tema de exploración, los escenarios resultan más pequeños que en anteriores entregas y extremadamente lineales, cohibiendo muchas de las acciones que podemos hacer y el tiempo límite para acabar la

16 años desde el lanzamiento de Atelier

Parece mentira pero ya han pasado nada más y nada menos que 16 años desde que la primera entrega de la saga Atelier viese la luz en Japón. A pesar de que no es una saga arraigada fuera del país del Sol Naciente, la trilogía que apareció para Playstation 2, Atelier Iris y las dos entregas de Mana Khemia están consideradas de los JRPG más importantes de la consola de Sony.

Un cambio de rumbo

Atelier Ayesha ha querido madurar con un argumento y tonos más oscuros. Quizá no ha conseguido plenamente lo que pretendía pero este cambio puede que le de frescura a una saga que permanecía estancada.



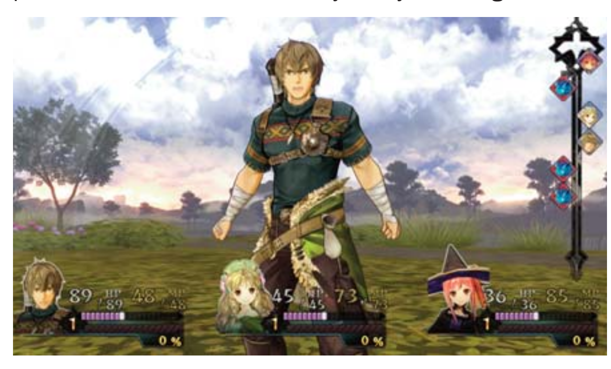
aventura en 3 años sigue resultando corto para todo lo que este mundo puede ofrecer, a pesar de que se puede terminar perfectamente, aunque es difícil conseguir el mejor final al primer intento.

Tampoco se entiende la falta de audio en muchos de los pequeños chistes que hay durante todo el juego. Así como el pequeño descuido de los traductores al haber dejado los trofeos de Atelier Ayesha sin traducir, estando en japonés.

Además, perderemos mucho tiempo intentando completar todas las misiones que nos piden los ciudadanos de las distintas regiones de Dusk, normalmente relacionadas con la creación de objetos en nuestro caldero, con la consecuente pérdida de tiempo que ello implica.

La alquimia, algo omnipresente durante todo el juego sigue sin ofrecer un completo tutorial con el que podamos exprimir el máximo el componente más importante del título. Muchas veces nos quedaremos pensando en por qué este objeto no ha salido como lo esperábamos o habremos gastado elementos importantes sin saberlo de antemano.

Con todo esto, Atelier Ayesha sólo es recomendable para aquellos fans del género que quieran probar un título diferente que no requiera una historia filosófica sobre el bien y el mal o con inesperados giros de guión. Aquellos que quieran sonreír un poco, disfrutar de un juego que expira humor y bien estar y quieran un pequeño parche hasta la salida de otro JRPG de mejores características lo encontrarán aquí, junto a la mano de Ayesha y sus amigos.



Conclusiones:

Una aventura recomendada para aquellos que no quieran complicarse la cabeza con retorcidos argumentos y simplemente quieran disfrutar haciendo un poco de alquimia.

Alternativas:

El resto de la saga Atelier. En cuanto a juegos bonitos tendríamos Ni no Kuni, o si prefieres un JRPG más serio, Resonance of Fate.

Positivo:

- La introducción de argumento más elaborado.
- Las múltiples posibilidades de la alquimia.

Negativo:

- Algún fallo jugable y falta de tutoriales en la alquimia.

xavi martínez

gráficos	70
sonido	71
jugabilidad	72
duración	73
total	**71**

Una segunda opinión:

A pesar de no ser la mejor entrega de la saga, el cambio de tono en su argumento y sus gráficos convierten a Atelier Ayesha en un título recomendable para los fans de Atelier y Gust.

Elisa Martínez



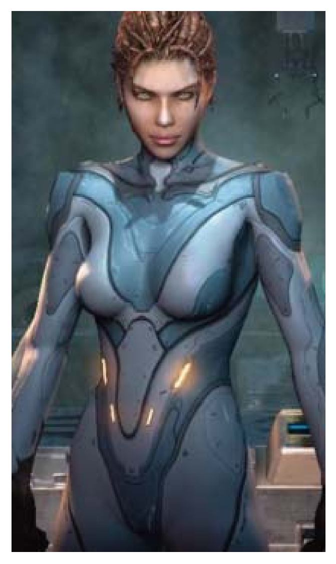


desarrolla: blizzard · **distribuye:** blizzard · **género:** estrategia · **texto/voces:** cast · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +7

SC2: Heart of the Swarm

El regreso de la Reina de Espadas

Por todo lo alto, y con un nuevo apartado técnico, aparece en escena la segunda parte de la trilogía de Starcraft 2. Ahora, al mando de la raza zerg y con Sarah Kerrigan como protagonista argumental



Desde **Blizzard**, y auspiciados por el éxito de la anterior entrega, nos llega el segundo título que continúa la trilogía de **Starcraft 2**.

Tras la recuperación de **Sarah Kerrigan** como humana y su internamiento por parte de los Terran en una celda de contención, **Heart of the Swarm** nos traslada a los acontecimientos ocurridos después de **Wings of Liberty**, mientras asistimos al resurgimiento de la Ghost como Reina de Espadas y comandante en jefe de los repulsivos enjambres **Zerg**. Una campaña bastante relajada y de escasa duración, en la que el poder, el rencor, la traición y la venganza se hacen especialmente patentes a través de los más de veinte niveles que dividen esta expansión. Todo ello arropado por unos espectaculares y sorprendentes **CGIs**, del que destacaremos el introductorio.

Jugamos con los Zerg, al igual que lo hicimos en **Brood-War**, y será dirigiendo a una de las razas más potentes y preferidas por el gran público en mul-

Como puntos negativos, nos encontramos con una campaña de baja dificultad y escasa duración

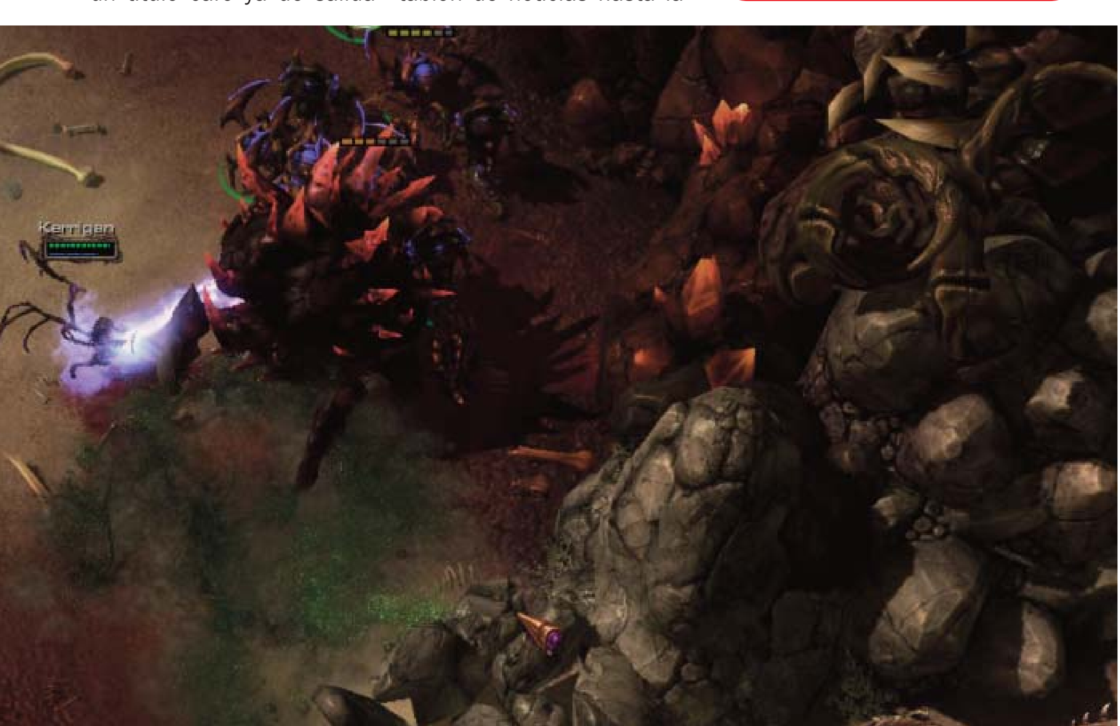
tijugador. Es tal el mimo y cuidado con el que HoS ha sido tratado, que ésto se refleja en cada uno de sus detalles. Y es que además de las nuevas físicas y mejoras añadidas por las sucesivas actualizaciones, dos años y medio de espera no sólo han servido para añadir nuevo contenido sino para ir más allá todavía en su fantástica concepción de lo que entendemos por jugabilidad; no sólo por lo evidente, sino también por la gran cantidad de cambios internos que mejorarán nuestra experiencia de juego. Y a pesar de todo, los usuarios más reticentes seguirán preguntándose si justificada o no, al final ha merecido la pena esperarse y si el elevado precio vale su compra. Recordemos que se trata de una expansión, y que además **necesita del original**; convirtiéndolo en un título caro ya de salida para quien se acerca por primera vez.

Si de algo estamos seguros tras haber probado todos los modos disponibles, es que la desarrolladora californiana esta vez ha hecho acopio de intenciones poniendo todo su buen hacer y la carne en el asador. Y es que a excepción de su precio y algún que otro punto igualmente amargo, el título se adapta con inusitada perfección a las exigencias de cualquier tipo de jugador. Y ni qué decir tiene, que invertiremos en horas cada uno de los euros pagados por él.

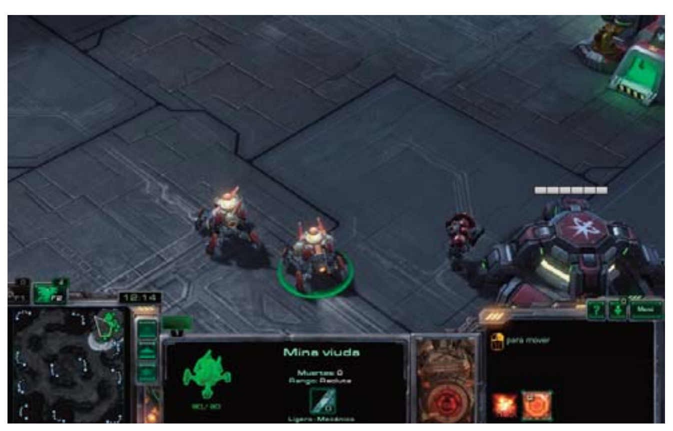
A primera vista, lo que más sorprende es el lavado de cara sufrido por la interfaz principal. Mejorando lo ya visto, **Heart of the Swarm** nos lleva de la mano con un diseño intuitivo que facilita la integración total en la comunidad de **Battlenet**. Desde el tablón de noticias hasta la

Los recién llegados

Hasta siete modelos de unidades han sido los escogidos para engrosar las filas en esta expansión. En el caso de los **zerg**, nos encontramos con la Víbora y el Huesped de Enjambre; bastante peligrosas en pequeños grupos. Por la parte de los **Protoss**, y para paliar su relativa inferioridad aérea, se ha aumentado en tres su poderío gracias al Oráculo, la Tempestad y el Núcleo de nave nodriza; esta última muy letal cuando se le acompaña de otras unidades de apoyo. Los **Terran** por su parte, llegan con Ifrit (Demonio) y las poderosas Minas Viudas; ahora mismo pendientes de un parche que limite al menos el enorme poder destructivo que afecta al área.







búsqueda de amigos, grupos y clanes; todo cobra especial sentido a sólo unos cuantos clicks de ratón; claro está, a costa de aumentar ligeramente los tiempos de carga entre menús. Algo que de todas las maneras, sólo los jugadores con equipos más modestos notarán una vez actualizados a la expansión.

Como novedad salientable, y entrando ya en los nuevos modos disponibles, es de destacar la introducción de los combates "locales" contra la **IA**. Lizas que no repercutirán ni en nuestras cifras, ni en los valores del registro público y global; sin duda la mejor fórmula para el entrenamiento como preludio al proceloso y competitivo mundo del **multijugador**.

También, ya como parte del intento por hacer llegar el juego a todos los públicos, la máquina escogerá de forma inteligente la dificultad según nuestro nivel de habilidad, preparándonos así y de forma gradual ante lo que





vendrá. Además se incluye la posibilidad de poder **rejugar las partidas** que guardemos como una repetición, tomando el control desde el punto exacto que deseemos mejorar.

Volviendo a la campaña, ésta hace hincapie en los poderes psiónicos del personaje de Sarah así como en las diferentes habilidades del resto de las criaturas; proporcionando mejoras (activas y pasivas) a medida que vayamos superando cada nivel, que en el caso de la **Reina de Espadas** pasarán por ser bastante determinantes y de un poder devastador. Igual sucede con las unidades zerg, que mediante un árbol de evolución desbloquearán características que repercutirán en nuestra forma de afrontar el inicio de cada misión.

Pero uno de los más trillados quebraderos de cabeza con los que el jugador de Starcraft se encuentra, y que es casi siempre motivo necesario de actualización por los problemas que acarrea, es aquel que versa sobre la búsqueda equitativa del comportamiento jugable entre razas. Y es aquí donde nos vemos obligados a dar un pequeño toque de atención al respecto a los desarrolladores, porque a pesar de que cada una de ellas han recibido nuevas unidades, de todas la que más se ha sobredimensionado ha sido la correspondiente a los Terran. **Minas viudas** y Demonios, así como otras modificaciones que sólo buscan un juego más dinámico, provocan que la considerada raza más intuitiva y a la par “menos potente” entre comillas, disponga --a propósito o no-- de un arma definitiva con el que decantar especialmente la batalla a su favor.

Conclusiones:

La fórmula es la misma, pero si disfrutaste de Wings of Liberty, la nueva campaña y las novedades añaden muchas otras horas a un juego excelente de por sí. Lástima que algunos puntos ensombrezcan el resto.

Alternativas:

Indudablemente el original de los noventa, y en su defecto cualquier otro RTS como la saga C&C o Supreme Commander.

Positivo:

- *Las nuevas opciones y mejoras.*
- *Subir el nivel del personaje.*

Negativo:

- *Su precio.*
- *Balanceo a favor de los Terran.*
- *Campaña corta y poco difícil.*
- *Que necesite el original para jugar.*

daniel meralho

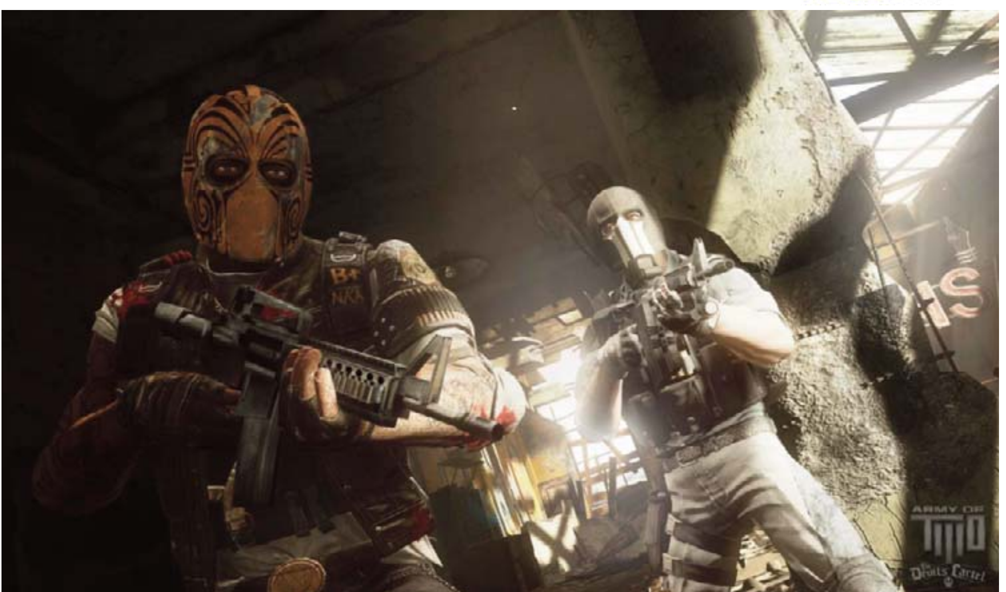
gráficos	87
sonido	80
jugabilidad	95
duración	85
total	**86**

Una segunda opinión:

Me encanta Starcraft, pero somos muchos los que no jugamos la campaña y saltamos directamente al multijugador. ¿Pagar tanto por usar nuevas unidades? No gracias. Eso debería de incluirse en una actualización.

Andres Camacho (lector)





desarrolla: visceral games · **distribuidor:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Army of Two: The Devil's Cartel

Balas y máscaras version 3.0

The Devil's Cartel es la tercera entrega de Army of Two. Con las mismas señas de identidad de sus antecesores, la única novedad significativa supone el estreno de Frostbite 2 como motor gráfico



La serie Army of Two ha estado siempre en la recámara de Electronic Arts. Lejos de ser un primer espada, intenta cumplir con los que demandan tiros y tiros sin mayor trasfondo. Apoyado en su faceta de multijugador cooperativo, lo cierto es que pese a sus carencias, cumple con su cometido: Entretener. Eso sí, si buscas algo más, no lo vas a encontrar en esta franquicia.

The Devil's Cartel es el tercer juego protagonizado por este reducido comando. Aunque para la ocasión, Salem y Rios ceden el testigo a Alpha y Bravo. Aunque en la práctica este relevo es casi testimonial, puesto que da exactamente lo mismo quien sea el protagonista. Y de hecho, llegado el extremo, también es prescindible el escenario en el que se desenvuelve. Aquí lo importante son las explosiones y los enfrentamientos. Todo lo demás es secundario.

El único multijugador incluido es el cooperativo online. Y el modo campaña apenas nos ocupará 6 horas. Eso sí, gana mucho en compañía





Sin embargo, para intentar ponernos en antecedentes, diremos que esta nueva entrega se desarrolla en México. Allí un nuevo capo del Cartel, Esteban Bautista, está sembrando el terror entre sus ciudadanos y es una amenaza en potencia para la estabilidad de la región. Como no podía ser de otra manera, nuestro cometido pasa por poner fin a esta locura, pero con el peaje característico de la franquicia: a costa de sembrar el caos total y absoluto.

Si hemos jugado a las entregas anteriores, vamos a encontrarnos un más de lo mismo en toda la extensión de la palabra. La novedad más significativa la vamos a tener con la decisión de cambiar el motor gráfico en beneficio del Frostbite 2.0. Aunque este hecho hace posible que ahora podamos destruir parte del escenario, acaba siendo una utilización bastante parcial de todo lo que puede llegar a ofrecer y que ya viéramos con asombro en juegos como Battlefield 3. Más allá de esto, el resultado es un producto demasiado continuista y que el mismo se propone no asumir riesgos e introducir novedades. Que dicho sea de paso, las pide a gritos.

Y es que básicamente nos vamos a encontrar con el mismo título que ya jugáramos en 2008. Solo que aquí el entorno es la zona desierta de la frontera entre México y Estados Unidos se presenta como el escenario en el que vamos a desenvolvernos. Eso sí, todo muy estereotipado y carente de personalidad.

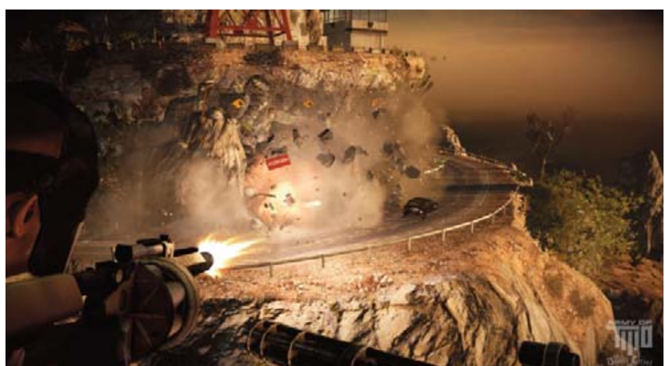
Pero aunque ese punto de partida sin ambiciones pueda parecer que juega en su contra, lo cierto es que este Devil's Cartel tiene en su apartado gráfico su carta de presentación. Eso sí, como punta de lanza de un



Alpha y Bravo sustituyen a Salem y Rios. Apenas notaremos el cambio, puesto que el argumento nunca ha sido uno de los pilares fundamentales de la serie. Mantienen las mismas ambiciones que los anteriores: Destrucción a niveles industriales









apartado técnico con más tonos grises que claros. Los modelados y texturizados de los personajes son notables, pero la media baja un poco en la variedad y calidad de los enemigos. Y los grises comienzan cuando hablamos de la IA de la que hacen gala, muy limitada a pesar de movernos siempre en entornos cerrados y tremendamente lineales. Esto desemboca en que la inmensa mayoría de los enemigos van a atacarnos de frente, y que muy, pero que muy rara vez, optarán por flanquearnos. De hecho en las tres pasadas que le hemos pegado al juego, solo lo hemos visto dos veces.

Con todo ello acabamos dándonos de bruces con la mecánica de este Devil's Cartel. Se presenta demasiado plana, aún sin ser claramente un juego con pretensiones. Nos limitaremos a avanzar en línea recta mientras nos parapetamos detrás de coberturas indestructibles y vamos limpiando la zona poco a poco de enemigos. No hay segundas rutas ni ningún objetivo secundario. Sí, es un shooter, pero no hubiera desentonado absolutamente nada introducir pequeñas variables de táctica en zonas que perfectamente se prestan a ello.

Tampoco estamos ante un juego que podamos catalogar ni como duradero ni difícil. Si lo jugamos solo contamos con una excesiva pericia con el arma de nuestro compañero, el cual nos facilita demasiado la labor. Solo los extraños ataques de estupidez que padece de vez en cuando y que le dejan expuesto en mitad de un tiroteo pueden echar al traste nuestro avance. Y esto no ocurre demasiado a menudo, por lo que contamos con un arma demasiado efi-

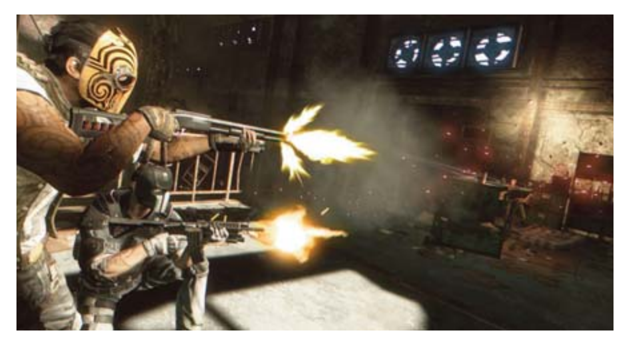


ciente a nuestro lado. Y como hemos dicho, tampoco es un producto que nos va a tener horas frente al televisor. La primera pasada no nos llegó a la sexta hora de juego. Y hay que recordar que no incluye ningún modo online más allá del cooperativo para intentar alargar su vida útil.

Y es que la única variable que realmente incide en la jugabilidad son las armas que poco a poco iremos consiguiendo en nuestro viaje. Aunque esta incidencia sea parcial, sí que vamos a notar una cierta mejoría en las sensaciones que transmite según vayamos adaptando el arsenal a nuestra forma de jugar. Aunque todo sea dicho, puede darse el caso que nos encontremos más a gusto con la segunda arma que encontremos, que con la décima, con lo que esa curva simbiótica de adaptación de juego-jugador puede irse al traste en la primera hora de juego. Algo que le ha ocurrido a mi compañero de viaje sin ir más lejos.

Con todo ello nos encontramos con un producto escaso si decidimos jugarlo solo. Cierto que puedes hacer una pasada en cada una de las dificultades existentes, pero es que tras la primera, solo el desbloquear armas o skins no parece suficiente aliciente para rejugarlo. Sin embargo como ya ocurriera con los dos anteriores, gana muchísimos enteros tanto en diversión como en posibilidades (dentro claro está de su limitación) si decidimos afrontarlo con un compañero, bien sea en cooperativo local como online.

Tiros y poco más de un juego que será bien recibido por los cazalogros/trofeos, ya que hacerse con el platino y los 1000G no es algo que requiera ni mucho tiempo ni mucha pericia.



Conclusiones:

The Devil's Cartel no aporta nada nuevo. No ya dentro del masificado género de los shotters, sino dentro de su propia serie. Sigue arrastrando los problemas y virtudes de su antecesor.

Alternativas:

Hay dos Army of Two, que datan de 2008 y 2010 respectivamente. Si te van los juegos de tiros cooperativos, prueba Gears of War o Halo. Si buscas algo más profundo y duradero, Borderlands.

Positivo:

- *Acción frenética pura y dura*
- *Escenario destruible*

Negativo:

- *Demasiado pasillero*
- *Pocas horas de juego*

gonzalo mauleón

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	65
duración	50
total	**65**

Una segunda opinión:

No ha sido nunca una franquicia que destaque por su calidad y por las novedades que ofrece. Divierte si buscas pasar un rato pegando tiros. Pero el baremo precio-horas de juego se presenta muy desequilibrado.

José Barberán


LA ESPERANZA SE DESVANECE
XBOX 360
PS3
PC
DEAD ISLAND
RIPTIDE
26/4/13
WWW.DEADISLAND.COM
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PC
© Copyright 2013 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Kinect, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "", "Playstation", "PS3", "PS3", and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved. Subject to change.
DEEP SILVER

Remakes:
Left 4 Dead

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



Esta vez vamos a traer un caso curioso. No se trataría tanto de un remake, que lo es, como de lo que se llama un demake, es decir, coger un juego actual (o relativamente) y rehacerlo con una estética propia de 8 o 16 bits. Hay unos cuantos ejemplos de esta práctica con títulos ilustres, pero aquí os mostramos este basado en Left 4 Dead.

El juego de Valve ha servido de inspiración al programador Eric Ruth para rendir homenaje al FPS de temática zombi al estilo de los ochenta. Solo que en este caso toca cambiar de perspectiva. Left 4 Dead, el demake, pasa de la primera persona a la tercera y adopta la apariencia y mecánica de un arcade de nuestra añorada NES, pero siendo fiel a algunos elementos del original.

Así, no solo los distintos tipos de enemigos (Boomer, Smoker, Witch, etc.) se encuentran representados en esta adaptación sino que además tendremos que estar al tanto para recoger la munición, armas y botiquines que nos encontremos en nuestro camino hacia la salida.

En su forma de juego clásico, en este Left 4 Dead solo podemos disparar hacia donde nuestro personaje, a elegir al comienzo de entre los cuatro protagonistas, está encarado, lo cual solo puede darse en cuatro direcciones. Asimismo, según el arma que llevemos tendremos una cadencia, trayectoria y potencia de disparo diferente. Un experimento muy curioso con el sabor añejo de los 8 bits que vale la pena probar.

Plataforma original:
Xbox 360 y PC

Año lanzamiento original:
2008

Título original:
Left 4 Dead

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Castlevania: Dark Century

Coptron Game Studios, autores del remake de Goody entre otros, vuelven a la carga con otro título que levanta pasiones. Nada menos que Super Castlevania IV, al que planearon rehacer para PC conservando sus escenarios y parte de sus sprites.

Para bien o para mal hemos de hablar en pasado de este proyecto, ya que parece estar aparcado. Por lo menos en su web no hay más información y lo único que puede localizarse es una versión preliminar, la cual se nota bastante que está a medias. Aún así, conserva la jugabilidad del original. Esperemos que se complete algún día.

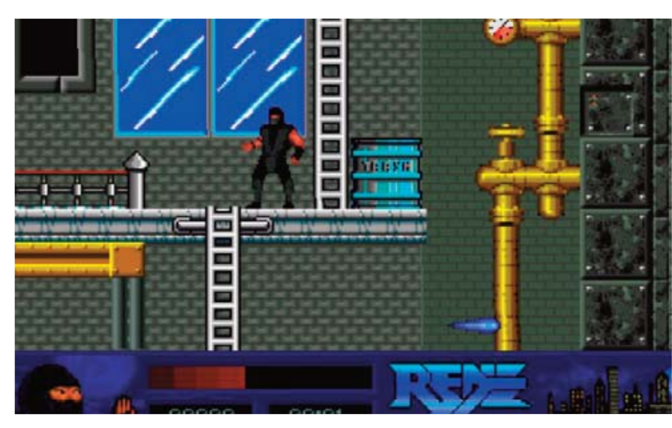


Plataforma original:	SNES	Plataforma remake:	PC
Año lanzamiento:	1992	Valoración de GTM	★★★☆☆
Título original:	Super Castlevania IV	PVP:	gratis

Saboteur 95

Seguro que más de algún veterano tiene recuerdos del Saboteur! de Durrell, un juego para ordenadores de 8 bits en el que un ninja debía infiltrarse en una base, robar un disquete y salir pitando, todo ello procurando no ser descubierto.

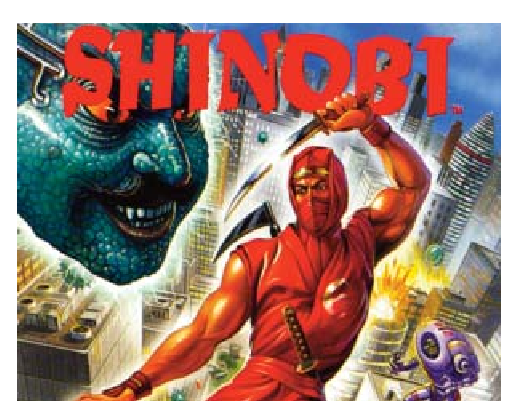
En este remake del grupo Rede encontramos el juego original, pero con un toque algo, digamos, especial. Y es que veremos pulular imponentes demonios, además de poder elegir como personaje al ninja original o sprites de Mortal Kombat como Subzero o Scorpion. Todo muy digno de calentura adolescente, pero que curiosamente, cumple su propósito.



Plataforma original:	Varios	Plataforma remake:	PC
Año lanzamiento:	1985	Valoración de GTM	★★★½☆
Título original:	Saboteur!	PVP:	gratis



Shinobi





FICHA **Año**: 1991 - **Plataforma**: gamegear - **Género**: plataformas

El terror y destrucción está sacudiendo la ciudad. El Maestro Noboro de la escuela de Shinobi envía a sus mejores alumnos a City Neo para averiguar qué ocurre, pero ninguno regresa. Ha llegado el momento de que Joe Musashi, el Shinobi Rojo entre en acción

Esta historia que a priori parece extraída de una película asiatica a lo **Jackie Chan** y que, os aseguro, casi nadie de los que jugamos en su época la conocíamos, llegaría a cautivarnos durante muchísimas horas frente a nuestra recien estrenada consola portatil.

Principios de los '90, Game Boy tenía el cetro de rey de las portátiles y **Sega** quería arrebatárselo por fuerza bruta con una máquina que disponía de una calidad visual y sonora bestial. Qué mejor que dar un golpe en la mesa que con juego que por aquellos tiempos costaba **5.190 pts** (hacer la conversión a €, vaguetes) y que desde su intro ya destilaba calidad por los cuatro costados.

La **mecánica** era bien **sencilla, avanzar en scroll lateral, saltar y golpear**, pero según avanzásemos en el juego se irían **desbloqueando nuevas opciones**. Como he comentado en la introducción, nos poníamos en el pellejo del **Shinobi Rojo**, el cual debía de **liberar a sus cuatro "hermanos" Shinobi**. Nada más comenzar nos salía en pantalla el menú de selección de nivel que gracias a un reborde de color, nos indicaba a cual de los Shinobi's podíamos intentar rescatar: **Shinobi Rosa, Amarillo, Azul y Verde**. La particulari-



Ahí está el grupo de Shinobi's al completo. Menos mal que estaba el Rojo para sacarles del apuro

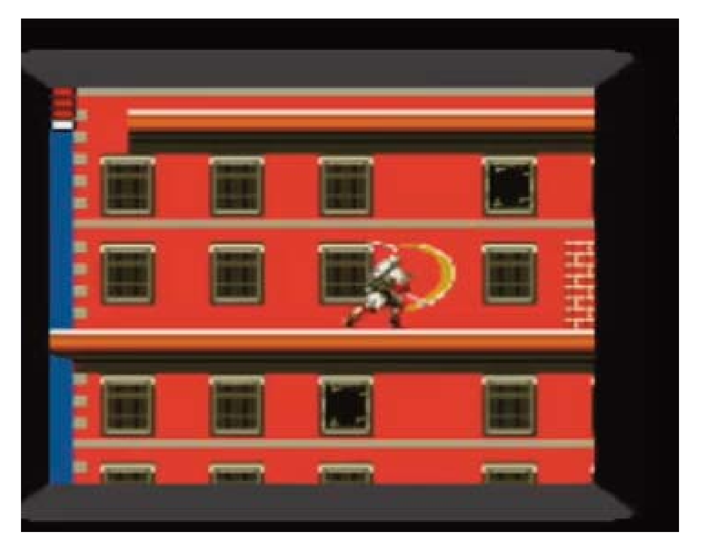
dad y la diversidad que ofrecía este juego se veía plasmada cuando uno de esos **Shinobi's eran rescatados**, ya que pasaban a convertirse en **personajes jugables y seleccionables en cualquier momento** de la partida, de esta manera se podían solventar multitud de situaciones en un mismo nivel, dotando de una frescura fuera de lo común en la época. **Cada ninja tenía de por sí una única arma, ninjitsu y habilidad**. El Shinobi Rojo disponía de una katana de corto alcance; el Shinobi rosa deja caer bombas y puede subir en el techo; el Shinobi amarillo ataca con explosiones de energía y puede caminar sobre el agua; el Shinobi azul tiene un gancho de agarre que puede ser usado para golpear ciertas clavijas, y el Shinobi verde lanza shuriken y puede hacer saltos dobles. Como podréis imaginar, **esto daba mucho juego**, por si fuera poco esa habilidad ninjitsu era un poder que se ejecutaba cual "kamahameha" y que permitía realizar acciones como destruir rocas que de otra manera sería imposible o detener el agua, por poner un ejemplo.

Tras superar los **cuatro primeros niveles** y haber rescatado a todos los Shinobi, nos quedaría por entrar en **City Neo** para el **enfrentamiento final**. El cual nos depararía muchas sorpresas y algún que otro quebradero de cabeza.

A toda esta cocktelera y aquí introduzco algo de mi propia cosecha y experiencia personal, estamos sin lugar a dudas con **uno de los mejores títulos de la generación para portátile**s (junto con su secuela) y que contaba con uno de los mejores y más emotivos finales de la ya extinta **Game Gear.**



Cinco niveles se pueden antojar escasos y la verdad es que conocido el juego, se podía superar en menos de dos horas, pero ¡!Qué dos horas!

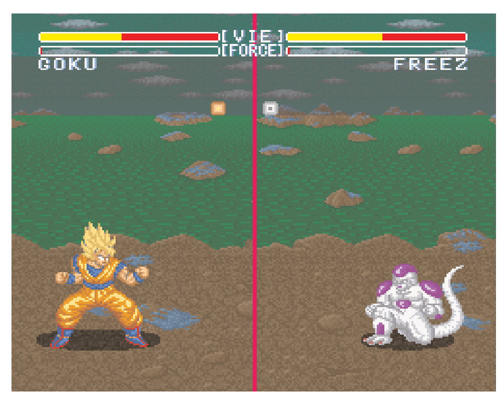


No es que haya envejecido muy bien, pero sigue teniendo ese carisma que lo hizo único. Un must have de la época y que no debéis perderos

daniel tirador

Dragon Ball Z: Super Butouden





FICHA **Año**: 1993 - **Plataforma**: Super Nintendo - **Género**: lucha

Cuando muchos soñábamos con un videojuego de lucha con los personajes de Dragon Ball Z, Bandai acudió al rescate. Este fue nuestro primer contacto

Qué vamos a decir ya a estas alturas de Dragon Ball y su continuación, Dragon Ball Z, que no sepáis. Seguro que todos habéis vivido una época en la que seguíais la serie y esperabais con ansia el siguiente capítulo para saber cómo iban los guerreros de la Tierra, con una pequeña ayuda de parte de Namek y los Saiyan, a derrotar a los poderosos enemigos que amenazaban a la humanidad. Por ello no hará falta recordar el furor que desataba esta serie a principios de los noventa, ni lo raro que era ver circular cualquier material (benditas fotocopias...) o cómo los corrillos de amigos eran a veces fuente de rumores, dimes y diretes sobre nuevos personajes o tramas de la serie.

Pero en un momento en el que Street Fighter II lo partía seriamente en los salones recreativos, estaba escrito que llegase el día en que alguien se hiciera esta pregunta: ¿Por qué no sacarán un videojuego de Dragon Ball Z? Pedid y se os dará, dijo Bandai. Y así, una tarde cualquiera ojeando la prensa de la época, nuestros dientes llegaban al subsuelo cuando veíamos las capturas de Dragon Ball Z: Super Butouden para Super Nintendo.

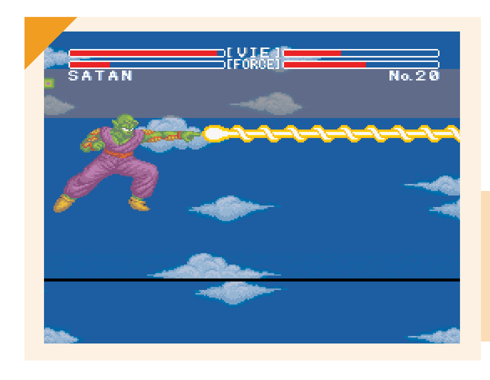
Si dijésemos que esta es la primera adaptación de la obra de Toriyama para consolas, sería errar de cabo a rabo. La NES ya tuvo la visita de Goku y familia en su momento, pero no en este género. Super Butouden era lo que muchos anhelaban, un juego de lucha uno contra uno, pero en el que se daba mucho más énfasis al combate a distancia por medio de las famosas técnicas especiales de la serie. Los Kamehameha, Final Flash, Masenko o las simples bolas de energía eran nuestro mejor arsenal para derrotar a los adversarios del modo Histo-

El modo historia nos iba enfrentando a los villanos de la serie

INVITADOS SORPRESA

Aunque hoy nos parezca poco, un plantel de 8 luchadores era lo normal en este tipo de juegos. Pero Dragon Ball Z: Super Butouden contaba con algunos personajes ocultos a los que podíamos acceder para emplearlos en el modo Versus o en los torneos.

Haciendo círculos con el pad direccional y los botones de acción en la introducción justo al oir la voz de Goku, un sonido y una segunda voz nos avisaban de que al susodicho protagonista, Vegeta, Piccolo, Freezer, Dr. Gero, los androides 16 y 18 y Célula se unían las versiones Super Saiyan de Goku, Vegeta, Trunks del futuro y Gohan, además de la forma perfecta de Célula. Buena alineación.



Las técnicas propias de cada personaje están trasladadas al juego y además cuentan con su particular grito a cargo de los dobladores.

ria o proclamarnos vendedores en un Torneo. Mejor, que no infalible, porque buena parte de su protagonismo en el juego ra-

Hasta un total de 8 jugadores podían tomar el control de los personajes y, como en la televisión, enfrentarse en el Gran Torneo de las Artes Marciales

dica también en la posibilidad de esquivar, bloquear, desviar, destruir, absorber y hasta devolver a nuestro rival su golpe especial al ejecutar un determinado movimiento en el momento adecuado en una suerte de precursor de los posteriores QTE de la saga.

El uso del split screen o pantalla partida también era otro de los reclamos de este juego, como si le hicieran falta, cuyos escenarios pasaban a ser más anchos para acercarnos o alejarnos a nuestra conveniencia. O podíamos optar por volar a las alturas pasando a un segundo nivel desde el que enzarzarnos en un combate aéreo o comenzar a lanzar ráfagas hasta que nuestra barra de ki no diese más de sí, ese odioso momento en el que nos quedábamos desprotegidos y a merced del adversario, que normalmente no se cortaba en presentar sus respetos en forma de técnica especial la cual no estábamos en condiciones de repeler.



Dragon Ball Z: Super Butouden acusaba mucho esta preferencia por los ataques a distancia en el apartado de la lucha cuerpo a cuerpo, donde el juego era más bien lento y anquilosado y había que seguir confiando en movimientos especiales de corto alcance. Pero al fin y al cabo, ¿quién quería liarse a puñetazos pudiendo lanzar un buen cañonazo de energía?

Bandai nos dio lo que queríamos a fin de cuentas. Un juego con los personajes de Dragon Ball Z en el que poder revivir los combates destacados de la serie. Bueno, hay que decir que a nosotros no, sino a los japoneses. Los usuarios del archipiélago nipón eran el mercado que parecía que iba a disfrutar el juego en exclusiva. Dragon Ball Z Super Butouden se nos puso más a tiro cuando se publicó en Francia, haciendo la de por sí engorrosa importación más fácil y acercándolo algo más a nuestros hogares. Esta aventura de hacerse con él, en el fondo era parte de su encanto. No será el mejor juego de lucha, pero fue el primer juego de Dragon Ball Z que conocimos. Eso y el primer amor, nunca se olvidan.

juan e. fernández

Los monjes copistas de los 80s



En la década de los 80 podían adquirirse en los kioskos una serie de revistas para los usuarios de micro ordenadores (ZX81, Spectrum, Commodore64, Amstrad, MSX, etc.) dónde venían listas de código en BASIC que el usuario podía escribir en su casa

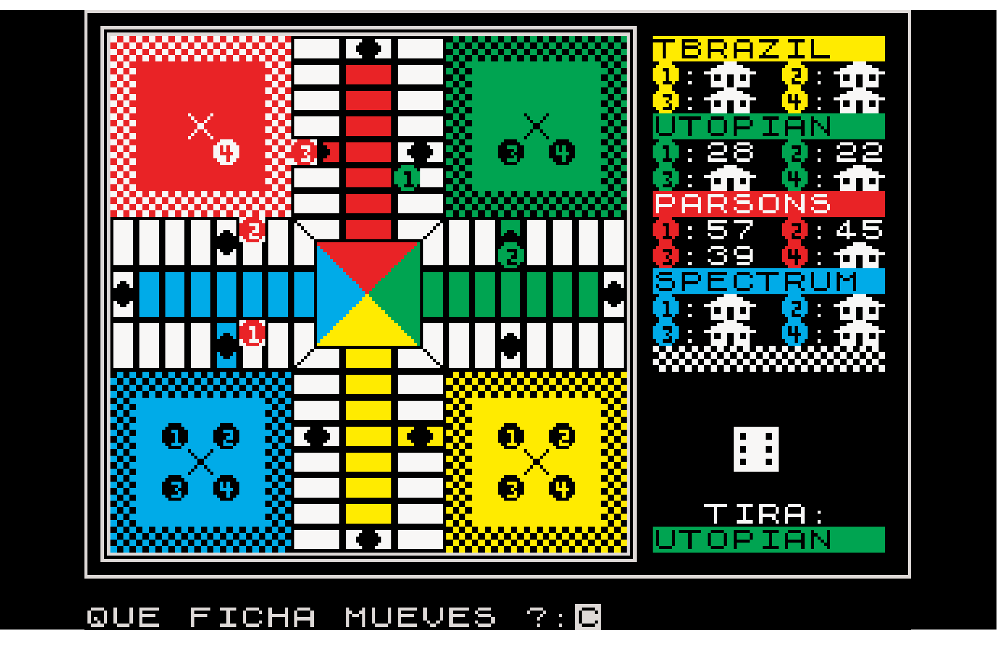
Era la época de los monjes copistas informáticos, y fue la primera toma de contacto con el mundo de la programación para muchos de nosotros.

El éxito de este tipo de códigos era bien simple. Un videojuego de la época, en cassette, podía costar 1.800 pesetas de la época, algo así como 30€ de nuestros días y, por supuesto, eran juegos muy limitados en los que el único contacto previo era muchas veces una foto mal hecha en la caja. Demasiado caro para el bolsillo medio. Existía la piratería, la segunda profesión más antigua de la Historia, pero otra opción más lúdica era escribir línea a línea en tu ordenador el código de un juego ya terminado. Además, el hecho de escribir tú el código hacía que el programa tuviese algo tuyo, lo hacía más especial y te hacía sentir como un genio de la programación. Algunos aficionados quedaban con un amigo por las tardes, y mientras uno leía el otro escribía. Hoy día parece una diversión absurda, y no parece que los niños de ahora estén por la labor, pero a principios y mediados de los 80 hubo una pequeña fiebre por la programación.

Otro punto positivo era el hecho de poder modificar el juego a tu antojo. Cambiar colores, textos y gráficos era relativamente sencillo, creando los primeros MODs de la época. Donde antes había una pelota ahora podía haber un muñeco u otros cambios. Lo normal era guardar el juego en una cinta o disco una vez acabada la sesión copista, pero había jóvenes sádicos que no les importaba reescribir otra vez el código cada vez que querían volver a jugar al mismo juego. A ritmo normal se podía tardar casi una hora en escribir algunos programas.

La revista más famosa en España por aquellos tiempos era MicroHobby, donde ade-

A principios de los 80 era habitual quedar con un amigo a dictar y escribir código en BASIC. En una hora podías tener tu copia del programa



más de analizar juegos también venían algunos listados con los que dar uso al teclado de tu pequeño ordenador a un precio asequible. La mayoría eran cortos, pero otros era tan largos que incluso los dividían por capítulos entre varios números de la revista. Una pequeña foto y un párrafo con un texto sugerente era el único aliciente mientras escribías letra a letra. A veces el resultado final era una desilusión, pero en otras te encontrabas con juegos muy bien acabados.

Pero había muchas más revistas, muchísimas más, la mayoría ya olvidadas. Incluso era posible adquirir libros en los que únicamente venían listados de BASIC. Normalmente cada modelo de micro ordenador tenía su revista popular, con sus análisis de juegos y códigos. Algunos nombres de revistas eran MSX Magazine, Input Commodore, Amstrad Acción, ZX, Amstrad Sinclair Ocio, Software Accion, etc. Hay que recordar que cada máquina tenía un BASIC diferente, por lo que no eran compatibles. Algunas revistas solventaron este problema escribiendo el código de la versión Spectrum como base y luego detallando para cada modelo las líneas que había que cambiar.

BASIC se convirtió en el lenguaje de programación más popular, dada su sencillez y el gran parecido entre diferentes máquinas. Sin embargo tenía una gran limitación, y era la potencia. Los juegos hechos en BASIC eran más rudimentarios y lentos que los que se podían adquirir en las tiendas. Los juegos profesionales usaban Código Máquina, un lenguaje único para cada ordenador y muy complejo, pero que otorga un control total sobre el hardware y que permitía hacer juegos más potentes. Hacer un scroll decente en BASIC era casi imposible. A finales de los 80 algunas revistas ya traían listados y tutoriales en Código Máquina para los más avezados.

Pero todo tiene un final. Con la llegada de las videoconsolas ya no tenía sentido programar, más que nada porque estas máquinas ni siquiera tenían teclado. Y en los PC, si bien muchos siguieron programando en otros lenguajes como QBasic, GWBasic o Turbo C, ya no era tan habitual copiar códigos de un listado. El abaratamiento y rapidez de los discos hizo que no fuera necesario pasar largas sesiones pinchando código para poder disfrutar de un juego simple, económico pero divertido. Comenzaba la guerra de los gráficos.

El Vinilo-ROM



¿Crees saberlo todo de la retroinformática? Pues quizás esto te sorprenda. Aunque no lo creas llegaron a distribuirse videojuegos en discos de vinilo, siendo posiblemente el formato más extravagante para contenido digital jamás creado

Mucho antes del CD, el formato más utilizado para reproducir música era el vinilo, un disco negro, generalmente de 12 pulgadas (los había de varios tamaños), donde las canciones venían grabadas de manera mecánico analógica formando una espiral con microsurcos. Un tocadiscos, por medio de una aguja especial, amplificaba las vibraciones grabadas físicamente en los surcos y las convertía en una canción audible.

Pues bien, en plena edad de oro de los videojuegos en cassette surgieron algunos experimentos para explotar otros formatos, y uno de ellos fue el vinilo. A priori puede parecer una locura, pues los cassettes eran más pequeños y resistentes, y por supuesto mucho más fáciles de reproducir, pero todo tiene una explicación. Normalmente los juegos en vinilo eran extras de un disco de música, a modo de bonus track pero con información digital. Fue un experimento curioso que a continuación vamos a detallar.

Los primeros en utilizar el vinilo-ROM fueron grupos de música ingleses, como Inner City Unit en su disco New Anatomy (1983). La última pista era un programa compatible con el Spectrum que mostraba información sobre la banda y sus grabaciones. Otro grupo que también usó el vinilo para guardar información digital fue Pete Shelly en su disco XL-1, que intentaba mostrar un videoclip muy rudimentario en sincronía con el disco.

El primer videojuego en vinilo apareció en la revista C&VG, que incluía de regalo un disco con un juego llamado The Thompson Twins Adventure Game. Formaba parte de la promoción de un conocido grupo de música pop con el mismo nombre. El juego era una aventura conversacional

Los primeros casos de datos en vinilo tuvieron lugar a principios de los 80, y sus protagonistas eran grupos de música ingleses



de pobre factura pero que fue pionero en usar este formato.

¿Y en España? Algo tan original y diferente debía tener su réplica en el país de Don Quijote. Micro Hobby, revista líder centrada en el Spectrum, decidió sacarse de la manga el Discoflex, un vínilo que contenía juegos. En la revista se explicaba el proceso normal para reproducirlo, que consiste en grabarlo primero en casette. En teoría se podía reproducir directamente el vinilo si conectábamos el tocadiscos al Spectrum, pero parece más lógico el proceso del casette pues muchas minicadenas (no, no eran cadenas pequeñas. Era el nombre que recibían los equipos de música compactos antiguamente) traían incorporada una grabadora de cintas.

¿Os acordáis de David el gnomo? Antes de convertirse en árbol decidió obsequiarnos con una aparición estelar bajo forma de juego en vinilo. Su disco con la banda sonora incluía un juego de puzzles donde debíamos unir las piezas hasta formar la imagen del querido enano. Algo tan simple a nuestros ojos, en su momento era todo un paso revolucionario.

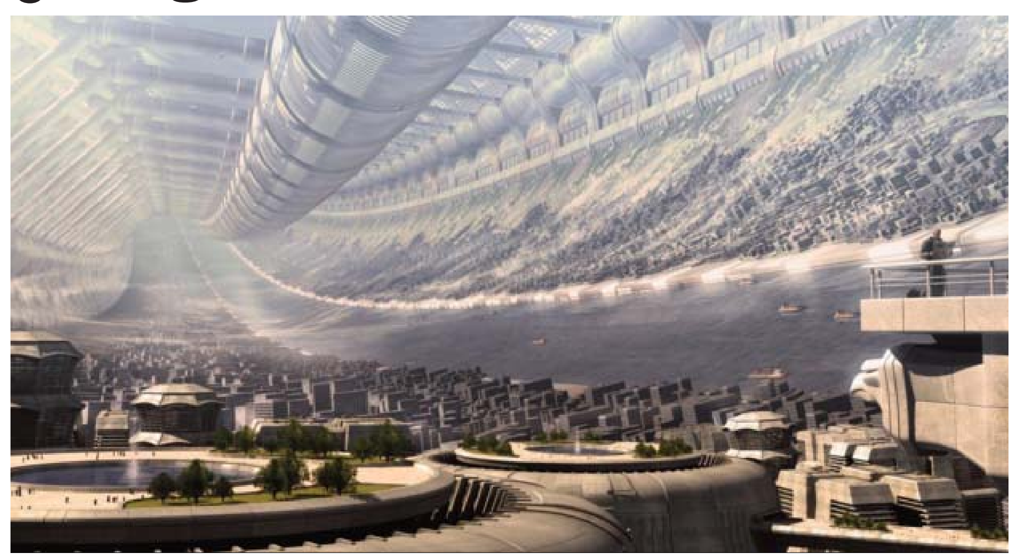
Por último señalar que el grupo español "La Mode" también se unió a la "moda" de incluir un programa informático al final del disco en su álbum 1984. El track se llamaba "Programa computado".

Como véis la informática evoluciona, muta, se transforma, experimenta, llegando a veces a caminos muertos igual que hace la naturaleza con los seres vivos. Esto la hace más fascinante y nos recuerda que aún queda un largo camino por recorrer.

Le Mode tuvo su momento de gloria en los inicios de los 80. De 1981 a 1986 realizaron 6 trabajos discográficos y nos dejaron algunas canciones como Aquella canción de Roxy o Enfermera de noche.
Herederos de Paraíso, el liderazgo de Fernando Márquez se vió súbitamente cortado por motivos de salud al poco de lanzar 1984. Sin embargo la pérdida de su lider no significó el fin del grupo, ya que fue sustituido por Ballester.

kanfor
pixfans.com

¿Los gráficos lo son todo?



Los creadores de Crysis 3 han abierto la polémica asegurando que los gráficos representan el 60% de un juego. Si bien es un factor importante, esta generación de consolas hemos podido presenciar algunos títulos a los que no se les puede aplicar este hecho

Como en muchos aspectos de la vida, todo evoluciona, cambia y se transforma. En un sector que obliga a estar a la última en muchos aspectos y de forma tan exigente como es este de los videojuegos, no es de extrañar que aquello que nos esté por llegar con la nueva generación no podamos ni siquiera imaginárnoslo todavía. Vivimos momentos inciertos, tanto en los que respecta a la parte de los videojuegos como el de las propias consolas. Esta nueva generación, que será ya la octava, se va asomando y se deja ver poco a poco gracias a los muchos vídeos publicados en forma de avances que nos ponen en alerta sobre lo que serán capaces de llegar a hacer las futuras máquinas y juegos que verán la luz durante estos años venideros.

Sin embargo, no podemos obviar que esta octava generación ya ha comenzado. De hecho, fue en 2011 con el lanzamiento de Nintendo 3DS cuando vimos el primer atisbo de estas nuevas consolas, siguiendo posteriormente con PS Vita y Wii U. Pese a todo, estos lanzamientos han podido saber a poco a mucha gente, ya que los jugadores esperan de una nueva generación algo que represente un salto mayor y que consiga dejar en pañales a las consolas actuales de sobremesa.

Desde mediados del pasado año hemos empezado a presenciar lo que serán algunos de los nuevos motores gráficos. Por poner algunos ejemplos, hemos tenido a Square Enix con “Luminous”, en un vídeo titulado Agnis Philosophy, a Hideo Kojima demostrando todas las posibilidades de Fox Engine en los nuevos Metal Gear, y a Epic con el motor gráfico por excelencia, el Unreal Engine llegando ya a su cuarta versión. De esta manera podemos empezar a hacernos una idea del nivel gráfico que nos podremos llegar a encontrar en las nuevas máquinas.

Este tema de la calidad gráfica no deja de ser un arma de doble filo, algo que muchas compañías lo ven como una oportunidad de sorprender a los usuarios. No hay que olvidar que los videojuegos, como muchas otras cosas, siempre suelen entrar primero por los ojos. Pero esto también puede tener sus consecuencias negativas, aspectos que tras haber probado un juego nos acaban



remordiendo la conciencia. Los gráficos pueden llegar a ser la guinda de un pastel delicioso, la puntilla para una experiencia audiovisual completa, o un envoltorio que cubra algo que no está a la altura de lo que se esperaba y nos deje una sensación agridulce, algo que a medio-largo plazo puede acabar siendo perjudicial para la propia desarrolladora.

La opinión de Cevat Yerli, CEO de Crytek, sobre que una gran parte de la importancia del título radica en su poderío gráfico, ha suscitado todo tipo de opiniones al respecto. Todo el mundo sabe que es una parte muy relevante y que ningún estudio de desarrollo puede dejarla de lado en ningún momento. No cabe duda de que los creadores de la saga Crysis, saben de lo que hablan. El CryEngine 3 es un motor gráfico que ha conseguido prácticamente ponerle fecha de caducidad a la actual generación de consolas de sobremesa. Todo ello sin quitarles mérito, porque que una consola con seis años a sus espaldas pueda mover todo lo que se llega a presenciar es más que sorprendente.

Sin embargo, ¿son acaso los gráficos la parte más importante? ¿Puede un juego acabar siendo un gran título mostrando únicamente un apartado visual apabullante? Como hemos dicho anteriormente, un juego si entra por los ojos tiene mucho ganado, pero luego queda toda una experiencia que se espera que esté a la altura. Que un título se la juegue demostrando músculo es un factor de riesgo bastante importante, que únicamente las grandes compañías del sector pueden permitirse. Esto viene al caso en que en estas actuales consolas hemos presenciado el boom de los juegos indie. Títulos con un presupuesto limitado, que han

La calidad gráfica en los videojuegos siempre ha sido algo con lo que conseguir impactar y sorprender al público. Como una forma de darse a conocer, muchos títulos han optado por darlo todo en este apartado, mientras que otros prefieren demostrar su calidad en otros aspectos. No cabe duda de que no hay que descuidar ningún detalle, pero a veces el músculo y la potencia no tienen por qué significar que un juego sea igual de espectacular en todos sus aspectos. Hay ejemplos a patadas



conseguido hacerse un hueco en este competitivo negocio, y demostrando que con poco se puede conseguir mucho. Evidentemente este tipo de estudios no pueden ofrecernos en muchas ocasiones gráficos de ensueño, pero son capaces de hacernos vivir aventuras repletas de tensión, acción o diversión que hacen que nos enganchemos a ellos como una lapa.

Títulos como Super Meat Boy, The Binding of Isaac, Spelunky o Castle Crashers son un buen ejemplo de lo que puede llegar a divertirnos un título sencillo y sin complicaciones, ofreciéndonos simple y pura diversión. Pero si hubiese que nombrar un juego conocido por todos con unos gráficos “desfasados” por decirlo de alguna manera, ese sería Minecraft. Una auténtica seña de identidad que refleja claramente que si un juego es bueno, el nivel gráfico es lo de menos. Todas las posibilidades que nos ofrece ya demuestran de por sí la calidad que atesora el juego de Mojang. Es más, seguramente nos sería muy difícil imaginarnos este título con gráficos hiperrealistas. Sin duda no sería lo mismo.

Las historias son también en muchas ocasiones, el motivador determinante que hace que nos enganchemos y que pasemos horas delante de la pantalla. Durante esta generación hemos podido presenciar muchos títulos que nos han querido transmitir emociones y vivir experiencias de todo tipo; terroríficas, emocionantes, tensas, con finales felices, etc. Todas ellas anteponiendo su argumento por encima del resto. Títulos como Alan Wake o Lost Odyssey son un claro ejemplo de títulos que nos han brindado historias con mayúsculas, sin desmerecer todo lo demás.

Heavy Rain es sin duda, una de las grandes obras de la generación, pero que incluso teniendo un apartado gráfico impresionante, ha sabido quedarse en la memoria de todos aquellos que lo han probado por su cuidado argumento. Pero si hay un juego en esta generación que destaca sobremanera y que no se puede obviar en este artículo es Deadly Premonition. La historia del detective Francis York Morgan en su investigación adentrándose en el lúgubre pueblo de Greenvale nos sobrecogerá, y todos aquellos escépticos del juego por su pobre acabado gráfico quedarán más que convencidos al vivir uno de los argumentos más sobrecogedores de la generación.

Pese a que ya de por sí estos dos aspectos son muy importantes, incluso si un juego los posee de una manera notable, todavía quedarían muchos huecos que cubrir. La duración, el apartado sonoro, el multijugador tan demandado en esta generación, la rejugabilidad. Pero sí que hay uno que me gustaría destacar como remate final, que no es otro que



el diseño artístico. ¿En qué se basa esto? Pues ni más ni menos que en unir los sentidos de la vista y el oído para formar en su conjunto una ambientación que ya de por sí enganche. Esa sensación de estar in situ en ese mundo que se nos presenta es algo que pocos títulos pueden presumir de conseguir, pero que algunos han sido capaces de lograr sobradamente.

The Elder Scrolls, Bioshock y Mass Effect entre otros han sido capaces de transportarnos a ciudades flotantes, cuevas inexploradas, utopías subterráneas e infinitos planetas en donde adentrarnos y descubrir todo lo que ocultan. Pese a que todos ellos se basan en entornos completamente ficticios, son capaces de llegarnos a transmitir sensaciones completamente reales, creando entornos vivos y hasta cierto punto, creíbles. Todos aquellos que por ejemplo, se han puesto a descubrir por su cuenta los parajes de Skyrim o leído el Códice del primer Mass Effect pueden entender este aspecto perfectamente. ¿Podrían habernos transmitido lo mismo estos títulos con gráficos más desfasados de los que han acabado teniendo? Pues puede que simplemente tuviésemos que usar un poco más nuestra imaginación como hacíamos en pasadas generaciones, y seguro que la calidad de los títulos se mantendría, con lo que la inmersión sería prácticamente calcada.

Si los gráficos suponen una importancia tan considerable o no es algo tan subjetivo, que cada lector tendrá su propia opinión al respecto. Lo que todos esperamos y deseamos es que la próxima generación de consolas de sobremesa y que presumiblemente nos proporcionará un nuevo salto gráfico, no nos traiga juegos "chuloplaya", muy llamativos por fuera, pero totalmente huecos por dentro.

El salto a la palestra de los juegos independientes y con bajo presupuesto ha descubierto una nueva industria que permite en muchos casos ofrecer títulos de gran calidad y que no tienen nada que envidiarles a grandes juegos del sector. Precisamente encontramos en su apuesta por la diversión y en detrimento de otros factores técnicos su mayor virtud. A veces con muy poco se es capaz de conseguir mucho. El menos es más

marcos lópez
guiltybit.com

Una caja de arena



Nada nos hace sentir tan poderosos como el saber que tenemos libertad para tomar decisiones propias y navegar por los ríos creados a partir de nuestro criterio, aceptando como nuestras las consecuencias que puedan derivar de dichas libertades

La libertad es un aspecto muy importante en nuestra sociedad: cada uno puede expresar sus opiniones sin temor a que alguien más poderoso las tache como inválidas; podemos tomar decisiones; y debemos ser conscientes, debido a todo esto, de los límites de nuestra libertad. La frase “mi libertad termina donde empieza la de otro” se hace más patente que nunca al analizar la anatomía de este apreciado y necesario poder.

En los videojuegos, la libertad tardó mucho en llegar, más por limitaciones tecnológicas que por falta de ideas o de pretensiones: las primeras consolas de nuestro medio no podían permitirse el lujo de aportar al jugador mayores lujos que ir avanzado por la pantalla lateralmente, saltando y esquivando enemigos con malas intenciones. Éramos partícipes de aventuras prefijadas, con un principio, un desarrollo y un final absolutamente lineal. El mundo que plasmaban dichas obras sólo se desarrollaban en nuestra imaginación: visitábamos poblados, montañas nevadas, cementerios y otros escenarios que nos invitaban a pensar cómo era ese mundo, cómo de grande resultaba y cuántas aventuras se podrían vivir en él. Nosotros vivíamos la nuestra, controlada, que por aquella época inicial era lo suficiente como para sentirse satisfecho.

Sin embargo, la llegada de los RPG´s abrió esta posibilidad, incluso creó un nuevo tipo de género que permitía al jugador visitar un lugar más de una vez e incluso investigarlo. La libertad había llegado a los videojuegos, quizás no como la conocemos hoy en día (ya iremos a eso) pero sin lugar a dudas fue un paso hacia adelante en cuanto a la posibilidad de contar historias en un entorno no idílico en el sentido de imaginario, sino real, palpable, visitable y explorable. Sin ir más lejos, y por poner un ejemplo sencillo, el primer The Legend of Zelda agrupa todo lo comentado en este párrafo: nosotros, llamados Link o cualquier otro mote que decidiéramos, nos embarcábamos en una enorme



aventura donde, limitadamente (recordemos que era NES, es decir, 8 bits), recorríamos un mundo quizás no muy desarrollado, pero un mundo al fin y al cabo, con campos, cuevas y un nombre grabado por y para siempre en la historia del videojuego: Hyrule. La primera piedra ya estaba puesta, sólo quedaba construir el camino.

Y poco a poco se ha ido construyendo. Los juegos RPG cada vez eran más complejos a medida que pasaban los años y las generaciones, y es que es hasta ridículo comparar el primer Zelda con A Link to the Past o Terranigma, por ejemplo. Ya que he comentado estas dos gloriosas obras, me gustaría pararme en Super Nintendo, hogar y cuna de incontables títulos de rol. La consola de la compañía nipona fue culpable de muchas cosas, entre las que destacan habernos ofrecido aventuras capaces de transportarnos a mundos no sólo elaborados argumentalmente, sino visual y jugablemente. Terranigma, al que le tengo infinito cariño, establecía sus bases en un mundo coherente, mágico pero no irreal dentro del propio universo del título: íbamos de aquí para allá, sin un elevado número de zonas para visitar, pero las suficientes como para darte cuenta de dónde estabas y de que eras una hormiga comparado con lo enorme que era lo que te rodeaba, el mundo exterior.

Creo que ya va siendo hora de dejar a un lado el género RPG que tanto hizo por la libertad en los videojuegos, y ponerle cara al que se le considera el creador y padre de los sandbox (caja de arena)

La saga Grand Theft Auto, en especial su tercera entrega, es culpable del que hoy conocemos como sandbox moderno. Nos ofrecía una ciudad en tres dimensiones llena de posibilidades y lista para que las exploráramos a nuestro gusto y como quisiéramos. Su lanzamiento en 2001 supuso una revolución. No tanto en su concepto, ya que es la evolución lógica de GTA y GTA II, sino por haber sido capaces de trasladar todas esas virtudes a un entorno totalmente tridimensional



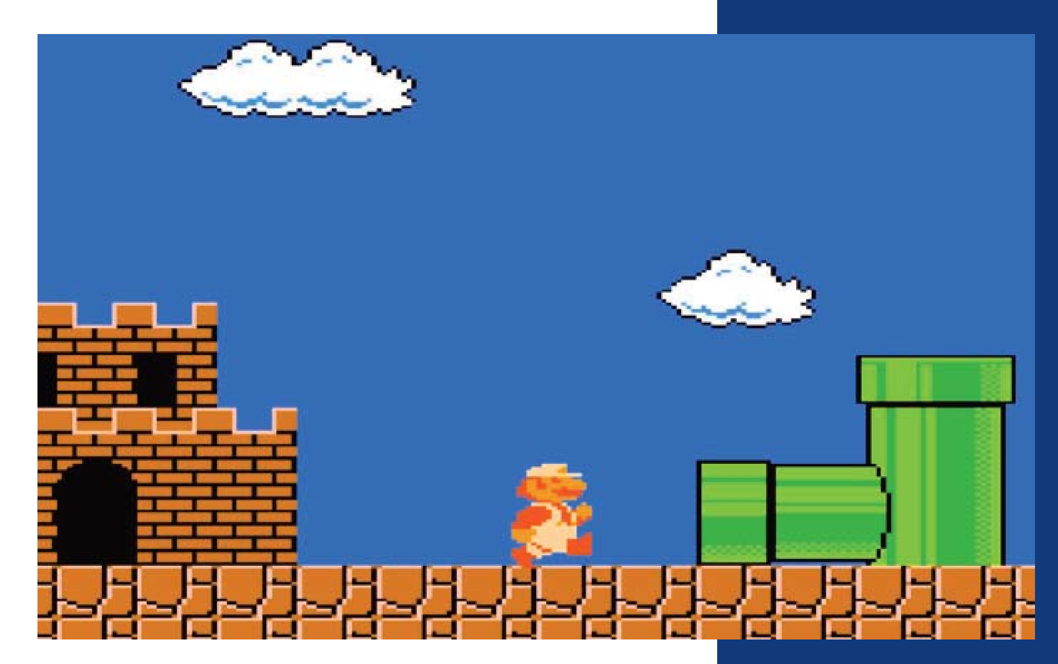
modernos: nada más y nada menos que Grand Theft Auto III. Es cierto que al llevar un tres detrás del título significa que no era la primera entrega de la serie, y que las anterior también apostaban por una ciudad abierta, pero por ello he querido señalar "sandbox moderno": el título de RockStar marcó un antes y un después en la forma de entender este género, no ya porque nos presentaba a la perfección una ciudad en tres dimensiones, sino porque llevaba el concepto de libertad hasta lo más alto. Tú, como jugador, decidías que hacer, dónde ir, cuando ir y lo más importante, cómo ir.

La saga ha ido evolucionando a medida que han salido sus entregas, encontrándonos en esta generación con Grand Theft Auto IV, una digna evolución de la mecánica además favorecida por la mayor potencia de las consolas que permitían mostrar una Liberty City más realista y creíble, y recordemos que el siguiente episodio numerado de la franquicia, GTA V, está a la vuelta de la esquina, prometiendo elevar la fórmula que conocemos a otro nivel.

No solo de Grand Theft Auto vive el género sandbox, y es que en esta generación ha habido una explotación importante de la idea (no al nivel de los First Person Shooter, pero mencionable). Obras como Saint´s Row o el reciente Sleeping Dogs proponían su peculiar versión de las bases impuestas y desarrolladas por Grand Theft Auto, y otras como Red Dead Redemption "simplemente" las cogían y las transportaban a otra época de la historia, en este caso, el Salvaje Oeste. Hemos sido testigos de adaptaciones de grandes superhéroes a este género (Batman: Arkham City, The Amazing Spiderman) u antihéroes con unas intenciones similares solo que en un mundo nuevo y creado desde cero (Prototype, InFamous).

Y cómo no, los RPG. La evolución de este género desde las primeras consolas ha sido increíble gracias al PC y al progreso técnico de las nuevas máquinas, capaces de ofrecernos mundos mucho más complejos pero con la misma

TES V: Skyirm ofrece en su gélida y poética tierra una libertad sin parangón en el mundo de los videojuegos. Podemos tejer nustra propia historia



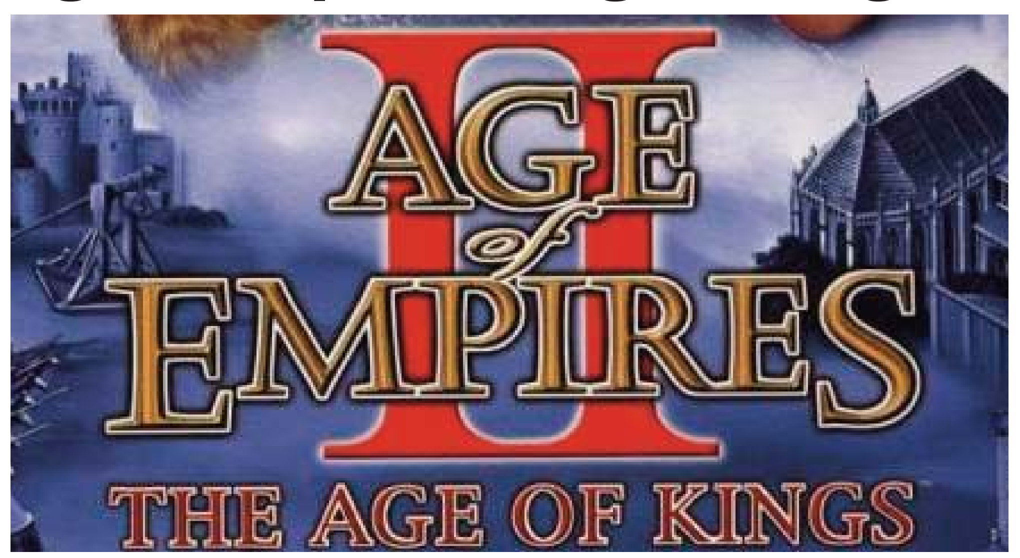
magia de antaño. The Legend of Zelda evolucionó a las tres dimensiones con el memorable Ocarina of Time, poseyendo actualmente el más que aceptable Skyward Sword como última entrega. The Elder´s Scroll V es el sumun de una franquicia acostumbrada a ofrecer la libertad total a sus jugadores, pero que en la fría y poética tierra de Skyrim conseguía su punto más amplio y álgido. Y sin embargo, no todo son noticias buenas, pues hay sagas que han retrocedido y mientras que en el pasado permitían andar libre por su mundo, actualmente es todo lo contrario: sí, estoy hablando de Final Fantasy XIII. No quiero entrar en el debate de si es mejor o peor que las anteriores entregas, más que nada porque creo que no hay debate, pero lo que es indefendible es que una saga se haya comprimido e infravalorado tanto a sí misma como la de Square-Enix. Antes era un universo, ahora es un pasillo incapaz de transmitir ni la menor historia exterior.

La libertad es algo esencial en los videojuegos, que no exclusivo. Sin ir más lejos, un servidor se considera más amante de los buenos títulos lineales que de los sandbox del montón, aunque también es verdad que cuando un sandbox es bueno, me atrapa como el que más. Es muy agradable pensar y posteriormente darte cuenta de que tienes una ciudad, un desierto o directamente un mundo a tus pies. Es épico sentirse dentro de una caja de arena donde se puede interactuar con tu alrededor, moldear y modificar. Sentirte libre, en definitiva.

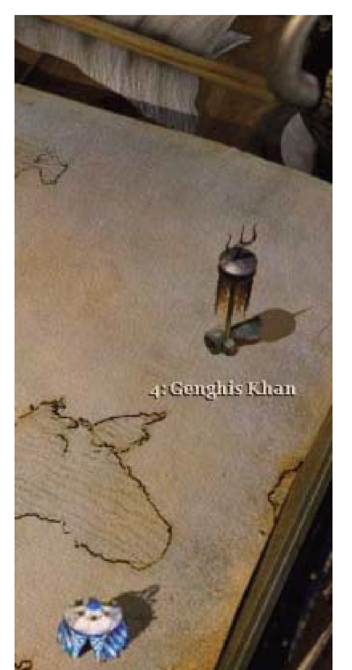
Mientras que los primeros videojuegos no gozaban de libertad, poco a poco y gracias a las mejoras técnicas de las consolas, los títulos han sido capaces de desarrollar mundos alrededor de sus historias y de sus personajes. Desde el primer videojuego a ahora, el salto cualitativo dado en todos los niveles es brutal. Hace poco menos de tres décadas dábamos saltos con Mario en Super Mario Bros. Hoy somos capaces de hacer casi lo que se nos antoje

daniel cabo
proyecto cromatic

Age of Empires II: Age of Kings



El género de la estrategia logró enganchar a muchos jugadores durante la década de los 90. Sin embargo, con el paso de los años ha ido perdiendo paulitanamente fuerza hasta que a día de hoy sus lanzamientos son casi anecdóticos

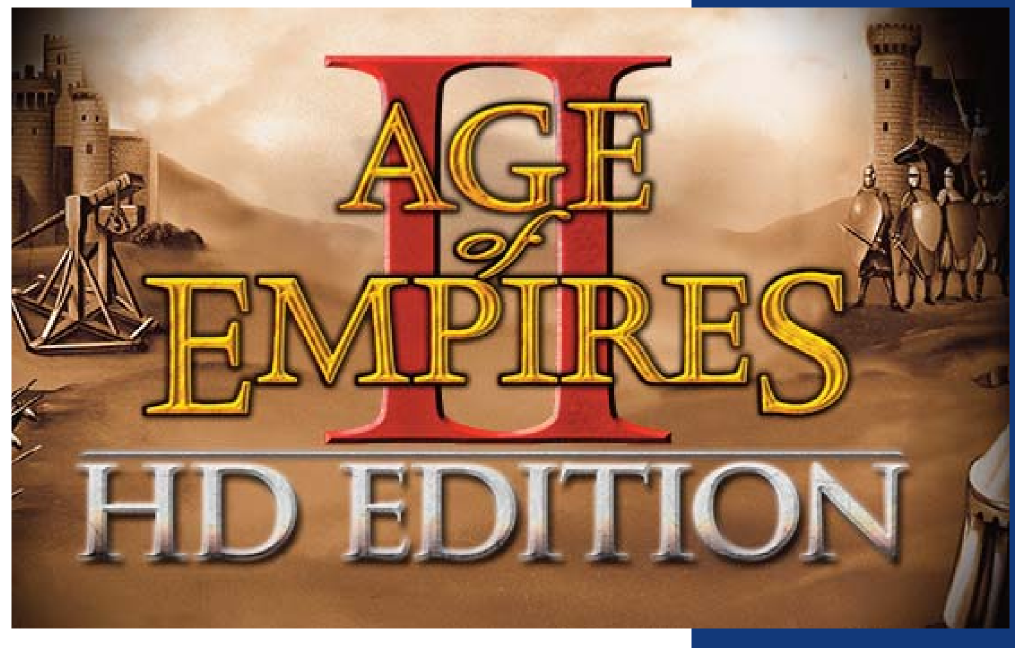


Ensemble Studios, tras realizar Halo Wars, llegó a corroborar varias asertaciones antes de desaparecer, convirtiéndose en polvo y cenizas que, sin embargo, logran perdurar en la memoria de los buenos jugadores del género. Entre ellas, demostró que la Estrategia en Tiempo Real tiene cabida en un soporte de consola, con un mapeo y distribución ejemplar de controles en el pad de Xbox 360, permitiendo fluidez e inmediatez a la hora de gestionar nuestras tropas en el campo de batalla.

Por desgracia, la asertación más cruel que se logró demostrar, a tenor de la discreta repercusión de Halo Wars, fue que estamos ante un género que vio pasar hace mucho tiempo sus años dorados, y que ni siquiera el tremendo tirón del Jefe Maestro fue capaz de hacer que una gran masa de jugadores se enganchara a los RTS en consola.

Sin embargo, el motivo de esta entrada no es otro que el de celebrar la edición HD de Age of Empires II, la cual se liberó a través de Steam el día 9 de Abril del presente año, y que se puede adquirir al "módico" precio de 19 euros. Quizás muchos vean un coste demasiado elevado para lo que incorpora esta nueva versión, o más bien revisión. El juego base es idéntico, no se ha modificado ni un ápice la mecánica, ni las civilizaciones, ni siquiera la forma de manejarlo.

Y bien pensado no lo veo



mal, pues ya el original es suficientemente redondo como para andar destripándolo a estas alturas. Sin embargo, hubiera pagado, aún más -porque efectivamente no he dudado en adquirir Age of Empires II HD-, si se hubiera remodelado por completo el conjunto gráfico; en vez de eso, el proceso artístico se ha limitado a embellecer la textura e iluminación del agua y a cambiar los efectos del fuego. Poco más.

Quizás se nos antoje escaso el proceso realizado, pero bien es verdad que se nos va a facilitar muy mucho la búsqueda y realización de escaramuzas online, gracias a estar integrado en Steam; al principio, el juego salió con varios problemas en este sentido, entre ellos el tan temido LAG que sufríamos aquellas tardes de final de milenio con nuestras flamantes conexiones de fibra óptica (las primeras que se implantaban en nuestro país), pero ya parecen haberse superado tales vicisitudes.

Retrocediendo en el tiempo, podemos hacer una parada en la segunda entrega de la saga más famosa y fructífera de Ensemble; fue Age of Kings el que, a mediados del año 1999, consiguió hacerse un hueco en nuestros discos duros, permaneciendo largos años en él y siempre tentándonos con echar una partida más contra nuestros colegas, o formando equipo con ellos.

Age of Empires II: Age of Kings refinaba la fórmula instaurada en su predecesor. Hay que decir que dicha fórmula, el Build & Battle, no es original de dicha marca, ya que tal honor suele ir asociado al mítico Dune II. De todas formas, lo que hizo el primer Age of Empires fue aglutinar todas esas ideas e im-

Desde el pasado 9 de abril podemos encontrar en Steam la versión en HD del clásico Age of Empires II. El precio puede parecer algo excesivo, puesto que por 19 euros nos vamos a encontrar con tan solo un pequeño lavado de cara estético del original a nivel de texturas y mejora del agua y el fuego. La mecánica se ha mantenido intacta, algo que no vemos del todo mal dado que se ha mostrado muy sólida a pesar de los años que han pasado desde que fuera lanzado al mercado allá por ya lejano 2001



pactarlas contra el grueso del público de PC, con una atrayente melodía en forma de civilizaciones antiguas y el pasaje desde la Edad de Piedra hasta la de los Metales.

La segunda entrega, pues, no se hizo esperar, y avanzó un poco más en el tiempo, extendiéndose a la época imperial. Imperios, feudos y reinos en nuestras manos, el teclado y el ratón nuestras armas ejecutoras en pos de trazar nuestro plan maestro. Lo básico: recolectar los tres recursos primarios, comida, madera y oro, más un cuarto necesario para fortificar nuestros territorios, la piedra. El siguiente paso: extender posesiones y formar ejércitos. La meta final: reinar sobre todos los demás.

Age of Kings introdujo varias mejoras jugables en su contenido. A saber: la cola de formación de unidades -algo que ya vimos, empero, en la expansión del Age of Empires original-; la rotación automática en la plantación de granjas, pilar básico para nuestra alimentación: distintos tipos de formaciones en nuestros ejércitos, ya fuera en cuadro, en filas o en escalón.

El control militar se amplió, aparte de con las formaciones, con la adición de órdenes como patrullar una determinada zona, con las unidades para detectar posibles intrusiones enemigas, o el comportamiento de dichas unidades ante situaciones hostiles.

Por otro lado, la gran cantidad de civilizaciones a escoger (trece en total) otorgaban un punto de variedad y personalización al juego que seguía desmarcándole del resto de integrantes del género; las civilizaciones se diferenciaban en vestimentas y construcción de edificios, así como en el acento de sus respuestas al acatar nuestras órdenes, aunque lo que más influía en la jugabilidad eran las ventajas económicas y militares, y la unidad exclusiva que cada una poseían.

De hecho, muchos recordarán el profundo tormento que infligía el Jenízaro turco, armado con un trabuco de pólvora que hostigaba rápidamente al enemigo desde una prudencial distancia; respecto a las ventajas, muchos aprovechaban que los Chinos comenzaran con el doble de aldeanos que los demás, algo que podía decidir el futuro de la partida. En general, las facciones se equilibraban, aunque

El Jenízaro era capaz de inmprimir temor por culpa de su gran capacidad destructiva que le otorgaba su trabuco



bien es verdad que el dichoso Jenízaro era muy difícil de parar.

Técnicamente, la calidad y animación con que el Genie Engine renderizaba los sprites utilizados para las unidades eran todo un salto de gigante respecto al primer juego, algo incluso más patente en la representación de edificios, que intentaban guardar más las diferencias de tamaño respecto a las unidades. Imponente resultaba el castillo, señal inequívoca de que nuestra civilización comenzaba a hacerse fuerte.

Por su parte, el sonido es recordado, con toda probabilidad, por todo aquel que jugase a Age of Kings, con melodías de corte medieval de gran calidad; las voces, sin embargo, y aunque tenían bastante variedad de acentos y entonaciones, carecían del humor negro que destilan las creaciones de Blizzard.

Dejando a un lado las típicas campañas para un jugador con históricos como William Wallace o Juana de Arco, el modo multijugador era la verdadera fuente de diversión para este juego, conescaramuzas de hasta 8 jugadores, absolutamente épicas y bastante largas de dirimir si los contendientes tenían un mínimo de habilidad en el juego.

Y es que, si tuviera que quedarme con un sólo juego de Estrategia en Tiempo Real, señalaría sin dudar a este Age of Kings; al que más horas le he echado y con el que más me he llegado a divertir, para mí, con un ritmo mucho más pausado y táctico que el de juegos como Warcraft II o Starcraft. Sobre gustos, como se sabe, no hay nada escrito, y los juegos mencionados rebosan calidad, pero yo siempre he sido fan de la franquicia de Ensemble Studios.

Horas y horas era capaz de hacernos pasar delante de la pantalla del ordenador. Su ritmo más pausado y con mayores dosis tácticas que las que podíamos encontrar en otros títulos conseguían atraer a una gran cantidad de jugadores. Además ayudaba mucho el genial trabajo de recreación de las distintas civilizaciones y lo equilibradas que resultaban unas con otras daban como resultado que las batallas en el multijugador se tornaran épicas

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

Generando metajuegos



"En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta" **- Pablo Neruda**



Según la Real Academia Española – acá RAE – se entiende metalenguaje bajo dos concepciones;

1. *Inform.* Lenguaje utilizado para describir un sistema de lenguaje de programación.

2. *Ling*. Lenguaje que se usa para hablar del lenguaje.

Acogiendo la segunda concepción y empujando un poco el término hacia la vertiente más pedagógica, nos encontramos como algunos sujetos con dificultades en el habla utilizan ese metalenguaje para crear otro y así cumplir con la función básica de éste; comunicar. Algo así como el primer balbuceo silábico de un niño en edad infantil, el cual poco a poco irá construyendo un metalenguaje único entre el padre y él mismo. Ellos dos se entienden han construido un idioma original e intransferible, donde las palabras sustituyen a una frase en su completo sin ningún tipo de problema. Un elemento que no escapa a nuestra sociedad, y si no fíjense en cómo uno estructura un simple tuit o envía el mensaje de texto por el ya defenestrado *sms*, el metalenguaje, por lo tanto, existe para dar sentido y construir ese lenguaje madre o padre.

Cuando este concepto "meta" se transporta al videojuego sucede algo cuanto menos curioso, el *metajuego* lejos de seguir los patrones lingüísticos mencionados con anterioridad se puede acoger desde diferentes vertientes. Un *metajuego*, por lo tanto, se



puede comprender como las acciones que un jugador realizará al llegar a un cierto nivel con su personaje en cualquier RPG, variando éstas de las habilidades de dicho avatar, hasta la cantidad de información del entorno que el jugador utilizará en su propio beneficio para doblegar el juego y jugar con cierta ventaja. Una especie de "*controla la información y controlarás el mundo*" que se cumple a raja tabla en cualquier título del género.

Y volviendo por breves instantes al lenguaje, vemos como usos primitivos de éste se pueden utilizar para comprender, utilizar y pervertir – si me permiten – la estructura y su uso principal. No es para nada descabellado, por lo tanto, realizar un ejercicio de transferencia y dotar al *metajuego* de tal concepción dentro del propio lenguaje madre que lo sustenta; el videojuego. Así acciones que no estaban previstas para la mecánica inicial son entendidos y acogidos como ideas independientes de éste sin modificar ni un ápice de la esencia de la estructura base. Dicho de otro modo, cada juego recoge en su haber múltiples variedades que el propio desarrollador no generó como raíz de su producto, no molestan, ni tan siquiera son necesarios y cada usuario, en nuestro caso el jugador, se inventa el suyo propio.

No obstante y antes de profundizar con ejemplos, es necesario diferenciar ese tipo de *metajuego* con aquello que sí está concebido en la mente del desarrollador, el mini juego. Una diferencia que lo es todo, ya que mientras el primero nace de la necesidad de exprimir todo el jugo que puede ofrecer el título, el segundo está representado como parte indestructible, que

Relacionar la saga The Elders Scroll, en cualquiera de sus versiones, con el concepto libertad no es para nada atrevido. De este modo la única opción de juego no prevista por el desarrollador es apagar la consola y guardar el título en la estantería, ya que toda acción libertina que uno decida iniciar estará sujeta bajo los patrones minuciosos de un ser que ha pensado que lo mejor es dejar que cada cual construya su historia, que y por lo tanto que viva en Tamriel del modo o forma que más convenga. Libertad total y absoluta para el jugador



no obviable, del juego. Por lo que cuando uno se adentra en **El Crisol** programado en **Darksiders II** (*íd.; Vigil Games, 2012*) o la **Gold Saucer** de **Final Fantasy VII** (*íd.; Square, 1997*) por citar un par de claros ejemplos, no se puede hablar de *metajuego* ya que éstos forman parte del conjunto como una opción más donde el jugador podrá vivir de forma relevante; tienen su objetivo y están desarrollados para ello.

El *metajuego*, desde esta nueva concepción, se entiende pues como aquel conjunto de acciones que el jugador (aburrido o no) realizará para su deleite y/o diversión. Por lo tanto, ejercicios tan comunes como pasarse cualquier propuesta en un tiempo mínimo por puro y llano placer, aquello que el jugador ha bautizado como *speedrun*, o el finalizar un título dentro del género *shooter* con el arma de mínima expresión, lo que comúnmente se concibe como el modo "a cuchillo", serán ejemplos claros de lo que aquí se expone. Ejemplos que sirven para cualquier título, sea éste el que sea, puesto que cada configuración es libre de ser doblegada por el que juega a su gusto y modo.

Todo y con ello, se debería hacer hincapié en una segunda diferencia existente entre aquellos títulos que ofrecen dicho metajuego como una forma de expresión libre y aquellos que incorporan beneficios o por el contrario dicho modo de juego en su haber. O mejor, no es lo mismo decidir pasarse en modo *speedrun* **Sonic The Hedgehog** (*íd.; SEGA, 1991*) por pura y mera satisfacción del restregarle a tu hermano o comunidad de amigos que eres simplemente mejor que ellos o hacerlo en el modo preparado y dispuesto una vez se supera la primera aventura en **Braid** (*íd.; Number None, 2008*). Los dos están para alimentar ese ego casi natural existente el jugador, uno se crea desde la rivalidad y la no siempre sana competición, el otro es no es más que un añadido dispuesto para engrandecer ese acto viril del ver "quien la tiene más larga". Por lo que siendo un elemento común, el primero será considerado *metajuego* y el segundo concebido como modo extra.

Generando pensamientos entorno a este paradigma, el del *metajuego*, se puede llegar a la lógica relación de cuanto más libre se es más posibilidades se tiene de instaurar estas mecánicas. Un pensamiento lógico también, si como ejemplo se muestra títulos como S**aints Row: The Third** (*íd.; Volition Inc., 2011*) donde todo vale y cada cual decide el cómo y el dónde, ya que en éste uno puede pasar sus horas muertas generando acciones secundarias que nada



tienen que ver con la trama inicial y al igual que los incluirían aquello que se puede realizar en **The Elder Scrolls V: Skyrim** (*íd.; Bethesda, 2011*) errarían en la idea. Recuerden si el desarrollador ha dispuesto esa posibilidad es para que se haga uso y por lo tanto no existe *metajuego* sino un acto "libre" que no libertino dentro de las posibilidades del título. El verdadero metajuego nace desde la acción casi macarra de realizar actos no previstos por el programador, en un acto vandálico de romper aquello que fue dispuesto de un modo cerrado. Un acto como puede ser llevar un coche a velocidades extremas y lanzarlo contra el límite de pantalla para que el bólido traspase la zona de píxeles e impere el color blanco de la nada. El título en cuestión y como apunte curioso no era otro que **Turbo Esprit** *(íd.; Mike Richardson, 1986*).

El metajuego nace por lo tanto, desde la necesidad de explorar, exprimir y por qué no decirlo explotar al máximo aquello que el desarrollador no cerró del todo bien en su embalaje digital. Un modo como cualquier otro de pasar el rato despreocupándose de si lo que se hace es realmente jugar o pasar el rato, y como el metalenguaje es necesario. Ya que tal y como dictaba la primera definición de este concepto, sólo se trata de una interpretación usada para describir el lenguaje de programación. Sin éste no hay juego, sin juego no hay posibilidad de *metajuego*, sea éste del tipo que se desee. Jugando bajo esta premisa sólo queda retomar una vez más la casi obsesiva tarea de recoger el testigo de Cloud y lanzarse hacia esa aventura imposible y alimentada por los rumores del intentar resucitar por enésima vez a Aerith, **¿existe mejor manera de invertir/perder el tiempo?**

Conducir un volante bajo los límites morales y éticos del buen hacer puede centrar la experiencia en alcanzar la meta en el mínimo tiempo posible. Cuando se rompen estos límites, sólo queda explorar a consciencia cada una de las barreras morales y decidir si traspasarlas o no. Carmageddon no es divertido por lo gratuito de la violencia que en éste se plasma, lo es por la posibilidad de no hacerlo y así saberse el dueño de cada una de las acciones que en este juego se ofrece

laocoont
zehngames.com

Philippe Thibaut



Seguramente el nombre de este señor te suene a chino, incluso tras leer esto y no haber consultado aun Wikipedia, te estarás preguntando ¿Quién es este pájaro al que le dedicamos un artículo?

Este señor francés es ni más ni menos el creador espiritual y real de las sagas Europa Universalis, Pax Romana, Birth of America, Great Invasions, Pride of Nation, Rise of Prussia y el más reciente Alea Jacta Est, ahí es nada. Todos estos juegos etiquetados como roba vidas y dentro del género de la Alta Estrategia. Juegos increíblemente complejos y una vez dominados, increíblemente adictivos.

Philippe comenzó su andadura en el mundo de los juegos de estrategia de la mano de los juegos de tablero. Su primera aportación a este mundo fue La Gran Guerra, 14 – 18. Su gusto por la historia y la estrategia quedó patente desde el primer momento, pero también quedaba plasmado en este juego de tablero su gusto por la complejidad y el realismo. Tras el éxito que supuso su primera obra se concentró en crear su siguiente proyecto, dando luz a nada más ni nada menos que a Europa Universalis. La adaptación de este juego de tablero al mundo del PC cambiaría de un plumazo lo hasta entonces visto en la estrategia digital y marcaría el camino a seguir para otros muchos. El mapa era inmenso, con más de mil quinientas provincias para controlar y gestionar. La jugabilidad se ensanchó hasta límites insospechados, la diplomacia, la economía, la intriga y la investigación científica eran ahora aspectos igual o más importantes que la guerra. La cual solo era una herramienta más para alcanzar tus fines. Tal fue el acogimiento que tuvo el juego que el mismo año salió a la luz su segunda entrega, Europa Universalis II (Paradox Entertainment, 2001), ya sin Philippe en el estudio sueco. Europa Universalis (Paradox Entertainment, 2001) pronto pasó a ser considerada una obra de culto por cualquier amante a los juegos de estrategia. La simulación histórica estaba perfectamente conseguida a través de los numerosos eventos que se producen durante el transcurso de la acción.

Una vez fuera de Paradox, lanzó en el año 2003 su primera obra: Pax Romana (DreamCatcher Interactive, 2003). El título bebe de los juegos de Paradox, pero resultó ser un desastre en extremo complicado y cargado de bugs, cargas que finalmente provocaron que no consiguiera des-



pegar en el mercado. Sin embargo, a la larga ha sido considerado un buen juego, profundo, amplio y adictivo, pero la falta de tutoriales, la ausencia de niñera que te enseñara como dar tus primeros pasos hacía que la curva de dificultad fuera más empinada que el Everest. Este fracaso supuso el cierre de su pequeña compañía. En palabras de Thibaut el juego salió sin estar acabado debido a presiones de sus publicistas e inversores. Tardaría un tiempo en volver a pensar en un juego de este estilo basado en el Imperio Romano.

En el año 2005 y una vez recuperado del golpe producido por el cierre de su primera compañía creó la desarrolladora que lo llevaría a los altares de la estrategia. Me refiero a AGEOD. El nombre de la compañía proviene del señor Philippe Malacher, creador del motor AGE y compañero de andanzas de Thibaut. Sin embargo, en el año 2006 Phillippe Thibaut sorprendía a propios y extraños con otro juego de cosecha propia Great Invasion: The Darkages "350 – 1066 AD" (Strategy First, 2007) a través de su compañía Philippe Thibaut Studios y distribuido por Nobilis, aunque las reediciones serían ya distribuidas por AGEOD. Como de costumbre el detallismo y la complejidad marca de la casa protagonizaba este juego. Sin embargo los problemas marca de la casa también se encontraban presentes, la terrible curva de dificultad sin tutoriales que te explicaran la totalidad de los mecanismos del juego, los aspectos inacabados y la dificultad general hicieron que su éxito no fuera rotundo consiguiendo finalmente un 53 en Metacritic. Tras este nuevo tropiezo Thibaut se dedicó en cuerpo y alma a su nueva compañía, AGEOD.

Su primer título dentro de su nueva desarrolladora fue Birth of

En su nueva compañía, AGEOD, desarrolló grandes títulos de estrategiade entre los cuales destacan Pride of Nations y Birth of America. Y siempre siendo tremendamente fiel a sus señas de identidad. Su prestigio dentro de la estrategia no tardó en crecer, consolidándose como uno de los grandes del sector. Paradox vio de nuevo el potencial de la compañía y en 2009 Phillipe Thibaut vuelve a la que fuera su antigua casa para formar una unión entre los dos titanes de la denominada alta estrategia



America (SEP BOA, 2006). El juego, como su propio nombre indica, abarca el período de nacimiento de Estados Unidos. El desarrollador francés no se aleja de sus rasgos más característicos: el detallismo, el realismo histórico y la complejidad a lo largo de un juego desarrollado a través de menús y en un tablero dividido en numerosas provincias. Sin embargo añadió una de las señas de identidad de la desarrolladora francesa, la división del juego en campañas con objetivos predefinidos que había que alcanzar para salir vencedor. Parece que el señor francés supo regular sus inmensos juegos focalizando la acción en el tiempo y en el espacio sin prescindir de la tremebunda complejidad. La dificultad del juego estaba presente, su curva de dificultad seguía siendo increíblemente alta, pero se habían corregido los errores y dada la ausencia de presiones externas había podido pulir el juego sin prisas. Era, sin duda, un producto redondo que marcó el camino a seguir de la compañía.

El siguiente juego que lanzaron fue la natural continuación del primero, AGEOD´s American Civil War (AGEOD, 2007) para de nuevo volver a Europa con Napoleon´s Campaign (AGEOD, 2007) y asegurar su éxito con la continuación de la que sería su obra más conocida, Birth of America 2: Wars in America (AGEOD, 2008). Su éxito y su prestigio como creadores de grandes y detallados juegos de estrategia se fueron consolidando. Siguieron desarrollando productos, World War One (AGEOD, 2008) basado en su primer juego de tablero y Vainglory of Nations (AGEOD, 2009) fueron los siguientes. Sus marcas de identidad seguían ahí, juegos complejos y detallados pero acotados con objetivos prefijados, tableros y menús sin hacer verdadero hincapié en el aspecto gráfico y sonoro de los mismos.

La relación de Thibaut con la compañía sueca Paradox nunca fue mala aún habiendo tenido sus malentendidos. En 2010 los suecos deciden distribuir, tras comprar la compañía de Philippe, Rise of Prussia (Paradox France, (antigua AGEOD), 2010). De nuevo el mapa se encontraba acotado a Alemania y las facciones jugables se reducían a dos, Prusia y Austria. Sin embargo el genio de Thibaut incluyó uno de los aspectos que vendrían a marcar los siguientes juegos de Paradox, la influencia de los líderes en las campañas. Desde ahora en adelante el líder y sus rasgos y habilidades influirían en el desarrollo del juego. Paradox había tonteado con esta idea en el juego Crusader Kings (Paradox Development Studio, 2004), pero no fue hasta su segunda entrega cuando perfeccionó el sistema de líderes. De esta manera las dos compañías más prestigiosas dentro de la alta estrategia o simulación histórica



se unieron, Philippe Thibaut volvía a casa. AGEOD pasó a denominarse PARADOX FRANCE SARL. AGEOD mantuvo su independencia y siguió creando títulos propios. El siguiente fue Revolution Under Siege (Paradox France, 2010), título que seguiría desarrollando la tradicional fórmula de Philippe Thibaut pero aplicada esta vez a la Revolución Rusa.

Tras él los franceses lanzaron en 2011 Pride of Nations (AGEOD, Paradox France 2011), distribuido de nuevo por Paradox. Esta es una de las obras mayores de AGEOD junto con Birth of America (SEP BOA, 2006). En este nuevo juego abandonan las divisiones y nos ofrecen una larga campaña que da inicio en el año 1850 y acaba en 1920. Durante este tiempo y a lo largo de todo el globo iniciaremos nuestra personal campaña de dominación del mundo cual Pinky y Cerebro. Esta nueva obra absorbe mucho de lo ofrecido en los juegos de Paradox y sale vencedor. Aunque sin perder las señas de identidad de AGEOD, el detallismo, la complejidad y la fidelidad histórica por bandera. Y como siempre, las deficiencias están ahí. La extremada dificultad en los primeros compases del juego, la aguda curva de dificultad y la restricción de elegir naciones jugables. Pero estos factores son problemas para el neófito, no para el que se acerca a estos juegos como algo habitual, para quienes estos rasgos son sin duda los más atrayentes. Y tras este título y de nuevo abandonado el paraguas de Paradox lanzan Alea Jacta Est (AGEOD, 2012). Thibaut recupera su trabajo en Pax Romana (DreamCatcher Interactive, 2003) para desarrollar este título basado en el Imperio Romano, abarcando el final de la República y la mayoría del Alto Imperio. Sin embargo la división del tiempo en campañas volvió a hacer presencia, empañando el conjunto.

Philippe Thibaut es uno de los desarrolladores más importantes dentro del género de la estrategia. Fue la mente pensante detrás de la saga Europa Universalis. Gracias a su juego de tablero homónimo nació en nuestros ordenadores una de las mejores sagas de alta estrategia de la Historia. Sin embargo su periplo vital en Paradox fue corto. Tras el lanzamiento de la primera entrega decidió abandonar la compañía sueca para acabar liderando su propio equipo de desarrollo

alberto venegas
pixelbusters.es



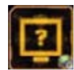
Deus Ex: HR

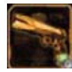
En DEUS EX: HUMAN REVOLUTION eres Adam Jensen, experto en seguridad escogido para supervisar la protección de una compañía biotecnológica puntera de EE.UU. Cuando un equipo de operaciones especiales usa el plan que has diseñado para matar a los científicos que debías proteger, tu percepción de tu trabajo cambia.En un momento en el que los avances científicos convierten a atletas, soldados y espías en superhombres alguien trabaja para asegurarse de que la evolución humana siga un camino determinado.Tú tienes que descubrir por qué - las decisiones que tomes, serán la única manera que tienes para evitarlo.

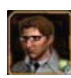
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 49 logros que podréis desbloquear en este título.

¡Desbloquealos todos!


Primer derribo Puntos: 5
Realiza tu primer derribo. Pórtate bien: los civiles no cuentan.


Primer pirateo Puntos: 5
Realiza con éxito tu primer pirateo.

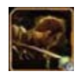

¡Sube la apuesta! Puntos: 15
Modifica tu primera arma favorita.

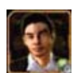

Mal menor Puntos: 10
Ocúpate de la indiscreción de Carella.

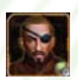

Lazos maternos Puntos: 10
Pon fin a las dudas de una madre afligida.

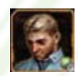

¡Pirata! Puntos: 15
Piratea con éxito 50 dispositivos en un solo recorrido del juego.


Valor sentimental Puntos: 10
Te has quedado el brazalete de Megan.


Oportunista Puntos: 15
Realiza 50 derribos en un solo recorrido del juego (los civiles no cuentan).

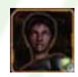

La cuenta del bar Puntos: 10
Cobra a la cliente morosa de The Hive.


Consecuencias imprevistas Puntos: 15
Has convencido a Zeke Sanders de que suelte al rehén.

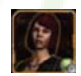

Trabajo de oficina Puntos: 15
Has convencido a Wayne Haas de que te deje entrar en el depósito.

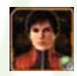

Transhumanista Puntos: 5
Modifica completamente tu primer aumento favorito.


La última cuenta atrás Puntos: 15
Has hecho ver al millonario Hugh Darrow los defectos en sus planteamientos.

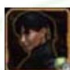

De tapadillo Puntos: 10
Ocúpate del hombre oculto en la sombral.

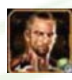

El Toro Puntos: 25
Has vencido a Lawrence Barrett, miembro de élite de un grupo de asesinos mercenarios.


Negocios turbios Puntos: 10
Ayuda a una madame de alcurnia a limpiar su casa.

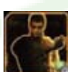

Buen samaritano Puntos: 15
Contra todo pronóstico, has salvado a Faridah Malik.


Hangar 18 Puntos: 10
Has encontrado y leído el mensaje secreto. Ahora sabes demasiado...

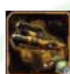

Galán Puntos: 10
Has convencido a Mengyao para que te hable del misterioso proyecto Hyron

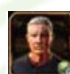

La serpiente Puntos: 25
Has vencido a Jaron Namir, líder de la unidad de fuerzas especiales de Belltower.

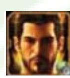

¡Aplasta el estado! Puntos: 10
Ayuda al agente Nicholas a sacar la basura.


Fantasma Puntos: 15
Has atravesado toda una zona hostil sin hacer el más mínimo ruido.


Golpe de suerte Puntos: 10
Jacob debería utilizar un código más complejo para armar sus bombas la próxima vez.

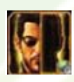

Chiflado de las armas Puntos: 20
Modifica completamente una de tus armas.


Asuntos turbios Puntos: 15
Has convencido a un camarero reacio para que te deje ver a Tong Si Hung.


Soldado Puntos: 50
Completa Deus Ex: Human Revolution.

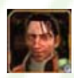

Doctor Kevorkian Puntos: 10
Has cumplido el último deseo de un moribundo.


Pelotas Puntos: 5
Te gusta jugar con las pelotitas, ¿eh?


Pacifista Puntos: 100
Completa Deus Ex: Human Revolution sin matar directamente a nadie.

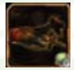
Proyecto D Puntos: 15
Te has tragado todos los créditos y has visto la sorpresa del final.


La caída Puntos: 10
Le has dado a Diamond Chan el viaje de su vida.


Conocidos olvidados Puntos: 10
Sigue la pista de Pritchard para conocer la verdad.

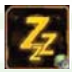

El talión del futuro Puntos: 10
Baja a las entrañas de una jungla urbana y enfréntate a un sacerdote guerrero.


Jugón de pura cepa Puntos: 10
Has encontrado todos los fragmentos de historia ocultos en el despacho de Megan.

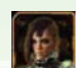

Justicia en Shanghai Puntos: 10
Quizá haya que investigar, pero debe hacerse justicia.

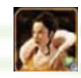

Tira de la manta Puntos: 15
Has convencido al elocuente político Bill Taggart de que admita la verdad en público.


La gota que colma el vaso Puntos: 15
Has convencido al doctor Isaías Sandoval de que no se suicidase.

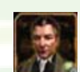

La vigilia está sobrevalorada Puntos: 15
Deja KO a 100 enemigos en un solo recorrido del juego.

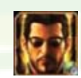

Guerra corporativa Puntos: 10
Protege los intereses de un cliente realizando una absorción poco hostil.

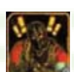

La mantis Puntos: 25
Has vencido a Yelena Fedorova, miembro de élite de un grupo de asesinos mercenarios.

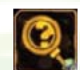

El fin Puntos: 25
Has vencido a Zhao Yun Ru y destruido el proyecto Hyron.

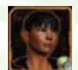

Leyenda Puntos: 100
Completa Deus Ex: Human Revolution en la máxima dificultad sin cambiarla.


Sí, jefe Puntos: 15
IHas tenido una discusión con tu jefe, David Sarif, y has ganado.

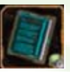

Deus Ex machina Puntos: 50
Experimenta todos los finales diferentes que ofrece Deus Ex: Human Revolution.


El zorro mas astuto Puntos: 100
Completa Deus Ex: Human Revolution sin disparar ninguna alarma.


Supersabueso Puntos: 10
Has bordado la acusación contra Lee Hong.


Angel de la guarda Puntos: 10
Has pagado la deuda de la pobre Jaya. Muy... humano... de tu parte.


Untado Puntos: 10
¡Cerdo avaricioso! Has aceptado el soborno de O'Malley y lo has dejado ir.


Doctorado Puntos: 50
Lee los 29 libros de EXP únicos en un solo recorrido de juego.


Pepo'13
Y nos pide paciencia el Miyamoto este
!Ssheiiia!
¿Y esa pistola?
OFICINA DE EMPLEO
Hoy en dia si no sabes manejar un arma de fuego no encuentras curro



JUEGANDO

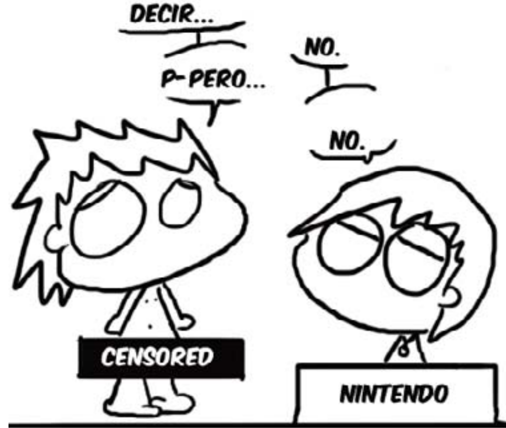
BY TRÉVERON



¡SE DESCUBREN NOVEDADES SOBRE LA NUEVA GENERACIÓN DE POKÉMON PARA LA NINTENDO 3 DS!

"EL NOMBRE DE LOS POKÉMON LEGENDARIOS DE CADA EDICIÓN ES XELNEAS E YVELTAL"

ENTONCES... LO DE POKÉMON X NO QUIERE DECIR...



"¡SE HA REVELADO UNA NUEVA EVOLUCIÓN DEL POKÉMON EEVEE!"

¡GENIAL! ¿CÓMO SERÁ? ¿SERÁ DE TIPO ACERO? ¿DRAGÓN? ¿ROCA, QUIZÁS?

LAZOS.

P...¿PERO QUÉ CLASE DE TIPO ES...?

NI NOS LO HEMOS PLANTEADO. LLEVA LAZOS.

NINTENDO

"¡TAMBIÉN SE HA MOSTRADO UNA POSIBLE EVOLUCIÓN DE MEWTWO. ¿MEWTHREE, QUIZÁS?"

ESTO DE PONER NOMBRES DE POKÉMON DICIENDO "MEW" Y UN NÚMERO PODRÍA SER RENTABLE... ¿CUÁNTOS NÚMEROS EXISTEN EN LA ACTUALIDAD?



"Y POR ÚLTIMO TAMBIÉN SE HA REVELADO UNA NUEVA EVOLUCIÓN, DE JINX, MUCHO MÁS ATRACTIVA!"

¿¡LO VES!? ¡TODO PARECE INDICAR QUE...!

NO

CENSORED

NINTENDO

HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM


Origin™
Powered by EA











